CONSOLES

CONSOLES

LE MAGAZINE QUI VOUS PLANTE LE (CAPTAIN') CROCHET DANS LE DOS !

CONCOURS : GAGNEZ UNE PC ENGINE COREGRAFX !

MICRO KID'S : TOUTE L'ACTU SUR TOUTES LES CONSOLES CHAQUE MERCREDI ET DIMANCHE SUR FR3 !

DOSSIER SPECIAL : STREET FIGHTE

GUIDE : LES TUYAUX DE SUPER MARIO SUR SUPER NINTENDO

ZOOM : LES MEILLEURS JEUX SUR LYN

SUPER FAMICOM

MEGADRIVE

MASTER SYSTEM

NINTENDO

GAME BOY

LYNX

ET LES AUTRES

EXCLUSIF : LA CONSOLE KIC'S DEVOILEE !

HOOK

SUR SUPER FAMICOM ET GAMEBOY

N° 8 AVRIL 1992. BELGIQUE : 195 FB - SUISSE : 8 FS - ESPAGNE : 790 PTAS - MAROC : 44 DH - CANADA : 7.5 CAN. ISSN 1162-8869

L 4129 - 8 - 29,00 F

SPECIAL JAPON : STREET FIGHTER II, ULTIMA VI, THUNDER FORCE IV.

Joe & Mac A.K.A. Caveman Ninja and Data East are trademarks of Data East Corporation. Used under licence: Developed by Elite Systems Ltd.
Nintendo® and Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo®.

LUDI GAMES

JOE & MAC™
CAVEMAN NINJA™

Original Nintendo Seal of Quality™

Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM®

elite™

FUN Radio

Distribué par GUILLEMOT INTERNATIONAL - BP 2 - 56200 LA GACILLY
Tel : 16 (1) 99.08.90.88

CONSOLES + SUR FR3

GAGNEZ 3 MEGADRIVE, 2 GAME BOY, 1 SUPERGRAFX

en participant à Micro Kid's chaque mercredi sur FR3 à 17 h ! Micro Kid's, toute l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, une rubrique Trucs et Astuces pour améliorer vos records, des cheat modes, des solutions complètes. Vous rencontrerez les plus célèbres programmeurs, graphistes ou scénaristes, et les cracks du joystick.
Vous enquêterez au Japon, aux USA, en Europe et découvrirez des previews exclusives.
Et aussi le Top des meilleures ventes de logiciels, ainsi que les coups de cœur/coups de gueule des lecteurs de Tilt qui noteront en direct leurs logiciels favoris... ou haïs.

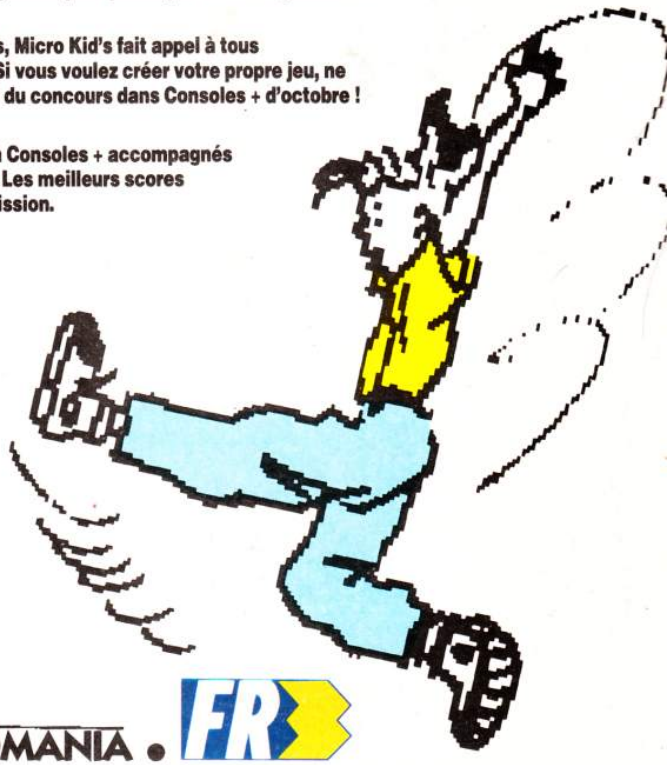
CONSOLES MICRO KID'S MICROS

Le premier « magazine-jeu » télé des consoles et des micros.

Des jeux ! **Micro Kid's permettra aux plus grands champions console ou micro de s'affronter sur des grands hits du moment, avec 3 Megadrive, 2 Game Boy, 1 Supergrafx, des jeux, des abonnements à Tilt et Consoles + à la clef... Vous pouvez dès maintenant écrire au journal pour participer à ces mégamatchs !**

Des concours ! **Pour son premier concours, Micro Kid's fait appel à tous les scénaristes en herbe. Si vous voulez créer votre propre jeu, ne manquez pas le règlement du concours dans Consoles + d'octobre !**

Des records ! **Envoyez sans tarder vos records à Consoles + accompagnés d'une photo d'écran justificatrice. Les meilleurs scores seront annoncés au cours de l'émission.**



Pour participer aux concours organisés par Micro Kid's, renvoyez ce bon à : C + Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Je désire participer au :
match des champions — concours de scénarios — records

Nom : _____ Prénom : _____ Age : ____
Adresse : _____
_____
Code postal : _____ Téléphone : _____
Ma console : _____

Micro Kid's est produite par l'unité J.E.F (Michel Kuhn, Pascale Dopouridis et Frédérique Doumic) de FR3 et les Productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en collaboration avec toute l'équipe de C + et avec le soutien de Micromania.

CONSOLES + . TILT MICROLOISIRS . MICROMANIA . FR3

TOUTES LES CONSOLES

PC ENGINE	60
MEGADRIVE	62
NEO GEO	64
SUPER FAMICOM	66
SUPER NINTENDO US	78
GAME BOY	120
NES	122
LYNX	136
GAME GEAR	137

EN ENCART DANS CE NUMERO : DOSSIER SPECIAL STREET FIGHTER II !

MICRO KID'S : TOUTE L'ACTU SUR TOUTES LES CONSOLES — 3

Un rendez-vous auquel nous savons que vous êtes de plus en plus fidèles, sur FR 3 le mercredi à 17 heures ou le dimanche à 9 heures.

SPECIAL JAPON — 8

Banana San, infatigable, continue sa moisson nippone d'exclusivités fantastiques : Ultima VI, Thunder Force IV, Hook, Star Parodia, Street Fighter en previews devant vos yeux émerveillés.

EXCLUSIF : LA CONSOLE KIC'S — 18

Est-ce la reine des consoles d'arcade ? Un rêve en tout cas, et pas forcément inaccessible...

UN OCEAN DE PREVIEWS — 30

L'éditeur français Ocean se lance à corps perdu sur le marché des consoles. Hook sur Game Boy, Rainbow Island sur NES... A découvrir !

WORLD WRESTLING FIGHT — 40

Le catch le plus explosif adapté sur Super Famicom ! Premières prises.

GUIDE : LES TUYAUX DE SUPER MARIO IV — 46

Une aide indispensable pour explorer la cartouche qui sera fournie avec la Super Nintendo française.

ZOOM : LES MEILLEURS JEUX SUR LYNX — 50

Les cartouches essentielles dans la ludothèque de la portable Atari.

FLASH — 54

Coup d'œil rapide sur des cartouches que nous ne pouvons vous présenter en test, pour des raisons diverses !

Après le jeu d'arcade, le plus qu'attendu Street Fighter II sur Super Famicom.

Le château de la Belle au bois dormant, un des lieux magiques de Disneyland.

© Disney

FABULEUX !

DECOUVREZ LE 3615 TCPLUS ! VOTRE CONSOLE VA TROUVER A QUI PARLER !

ATTENTION :
le seul service minitel de notre magazine
Consoles + est le... 3615 TCPLUS !

PHOTO DE COUVERTURE: c 1991 TRISTAR PICTURES INC. Tous droits réservés

SOMMAIRE

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

Addam's Family (NES)	34	Parodius (PCE)	68
Adventure Island (GB)	138	Prince of Persia (SFC)	17
Battle Blaze (SFC)	66	Q-Bert (GB)	135
Battlemania (MD)	74	Rainbow Islands (NES)	36
Blaster Master (NES)	132	Robocop II (GB)	34
Boulder Dash (GB)	55	Slime World (MD)	76
Browning (PCE)	88	Smash TV (SFC)	94
Bubble Bobble (GB)	54	Snakes' Revenge (NES)	126
Choplifter II (GB)	129	Star Parodia (PCE)	15
Combat Basket (SN US)	78	STG (SFC)	96
Conan (PCE)	104	Street Fighter II (SFC)	10
Crude Busters (MD)	62	Super Aleste (SFC)	72
Dragon's Lair (GB)	120	Super off Road (SN US)	90
Exhaust Heat (SFC)	82	Super Raiden (PCE)	77
F15 (NES)	130	Super Skweek (Lynx)	136
Football Frenzy (Neo-Geo)	64	Thunderforce III (MD)	55
Gates of Thunder (PCE)	60	Thunderforce IV (MD)	12
Home Alone (SN US)	86	Toilet Kids (PCE)	84
Hook (GB)	30	Tortues Ninja II (NES)	122
Hook (SFC)	8	Ultima VI (SFC)	17
Hudson Hawk (GB)	33	Valis SD (MD)	80
Human Sports (PCE)	98	Warsong (MD)	100
Jœ Montana (GG)	137	WWF Challenge (SFC)	40
Mercenary Force (GB)	54		
Mr DO (NES)	32		
Musya (SFC)	71		
Overhauled Man (PCE)	92		

CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +
A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. — C : de 200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F. — E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 999 F. — G : de 1 000 à 1 499 F. — H : de 1 500 à 1 999 F. — I : de 2 000 à 3 000 F.

es tests les plus complets de toute la presse ludique

NEWS 56

Où l'on voit une drôle de compatible Nintendo et des utilitaires très "business" pour la Game Boy...

LES OREILLES DE MICKEY 58

Top secret : un petit tour dans les coulisses d'Eurodisney !

TESTS : CRUDE BUSTERS, FOOTBALL FRENZY, PARODIUS... 60

Et avec ça, ma bonne dame ? Eh bien, Browning, Super off Road, Home Alone, Combat Basketball, Valis SD, Battlemania, Super Raiden, Warsong, Conan...

CONCOURS 85

Une PC Engine Coregrafx à votre portée Saurez-vous l'atteindre ?

TIPS 108

Les boss de Quackshot, les bonnes chandelles de Castlevania sur SFC, les trous noirs de Star Wars...

CONCOURS TIPS 116

Vous n'êtes qu'une bande de tricheurs ! Et on récompense les meilleurs ! C'est un scandale !

HIT PARADE 139

Quels sont les goûts de nos testeurs ? Chacun d'entre eux vous les révèle.

COURRIER 140

Petit, petit... N'aie pas peur... Viens répondre au courrier, Wieklen...

ENQUETE 144

Le jugement dernier des lecteurs ne nous effraie pas ! Allez-y franchement !

PETITES ANNONCES 145

Dans notre politique de communication, les petites annonces restent le média essentiel de l'interactivité ludique. Et aussi le résultat du concours Neo Geo !

COMMENT NOUS TESTONS LES JEUX 154

C'est un secret que nous ne vous révélerons pas, même sous la torture. Nous acceptons par contre de vous expliquer toutes les subtilités de notre grille de notation.

Nous remercions pour leur collaboration :
ULTIMA : Combat Basket Ball, Valis SD, Toilet Kids, Home Alone, Super off Road, Overhauled Man. MICROMANIA : Warson, Q-Bert, Joe Montana Adventure Island. SHOOT AGAIN : Browning, Gate of Thunder, Exhaust Heat, Parodius. Et toujours les magazines japonais : SUPER FAMICOM MAGAZINE, BEEP MAGAZINE ET FAMICOM TSUSHIN.

EDITO

Ohé moussaillons et pirates !
Le Consoles + numéro 8 va partir ! Engagez-vous ! Rengagez-vous ! Voyez ce magnifique vaisseau: 156 pages de mâture, 42 tonnes de previews en cale, 84 bordées de cartouches-canons sur les flancs ! Montez à bord ! Partez avec nous pour un très long voyage ! Vous parcourrez tout l'univers et découvrirez des merveilles : l'archipel des Lynx, dix petits paradis où vous coulerez des jours heureux ! Puis nous filerons tout droit piller le nouveau continent Super Nintendo : cartouches US, japonaises ou françaises, de Super off Road à Exhaust Heat, des monceaux d'or vous attendent ! Nous vous guiderons même dans le dédale somptueux de Super Mario IV, où chaque pilier cache rubis et louis d'or ! Le même soir, nous organiserons une grande bagarre avec Street Fighter II, le combat des dieux !
Embarquez ! Il y a des tips à bord pour tout le monde ! Embarquez ! Nous visiterons des chapelets d'îles si belles et si sauvages que vous ne pouvez les imaginer : STG, Super Aleste, Football Frenzy, Crude Busters, Dragon's Lair et mille autres vous attendent pour faire votre bonheur et votre fortune !
Plus loin encore, nous passerons sous l'arche de Micro Kid's. Manœuvre difficile, moussaillons : la mer est forte de ce côté-là, et la passe ne s'ouvre que quelques minutes, toujours trop courtes, les mercredi et dimanche ! Mais derrière se trouve une mer intérieure, d'une fabuleuse richesse...
Enfin, très, très, très loin, nous accosterons les rivages exotiques de l'atoll de Banana San, riche de tests nippons. Puis nous descendrons au cœur de son volcan d'actualité brûlante pour découvrir la fabuleuse Kic's et son flot rutilant de bijoux d'arcade !
Engagez-vous ! Rengagez-vous ! Comblés de splendeurs et de trésors, nous irons toujours plus loin !
Adios, moussaillons !

Captain Crochet (dans l'dos)

Bouteille à la mer
Consoles + muscle son équipe et part à la recherche de son rédacteur en chef adjoint. Vous êtes intéressé ? Foncez page 145.

Ce numéro comporte un encart de 8 pages non folioté situé au centre du magazine.

SEREZ-VOUS ASSEZ
CES 10 NOUVE

SEGA MEGA DRIVE

SEGA™

TENGEN

FORT POUR RELEVER
AUX DEFIS . . . ?

Master System

DOMARK

Pitfighter: TM Atari Games; licensed to Tengen inc.
© 1990 Atari Games; © 1991 Tengen inc. All rights reserved.
Paperboy: TM Atari Games; licensed to Tengen inc.
© 1988, 1989 Atari Games; © 1991 Tengen inc. All rights reserved.
Hard Drivin': TM Atari Games; licensed to Tengen inc.
© 1989 Atari Games © 1991 Tengen inc. All rights reserved.
Pacmania: TM and © 1987 Namco Ltd., manufactured and sold under license by Namco America inc. Pacman ® and © 1980, 1984 Namco Ltd. © 1991 Tengen inc. All rights reserved.
Klax: TM Atari Games; licensed to Tengen inc. © 1991 Tengen inc.
Rampart: TM Atari Games; licensed to Tengen inc.
© 1991 Tengen inc. **Prince of Persia:** © 1989, 1990, 1991, 1992 Jordan Mechner originally published in the USA by Broderbund Software inc. **Super Space Invaders:** © 1991 Taito Corp.
Ms Pacman: TM Namco Ltd. Licensed to Tengen inc. © 1991 Tengen inc. TM and © 1983 Namco Ltd.

SCOOP: HOOK SUR

Grâce à une photo compromettante où l'on voit la fée Clochette conter fleurette à Big Ben, Banana San a réussi à faire chanter cette dernière ! Le marché était simple : la fée devait nous communiquer les photos exclusives de la version SFC de Hook, qui sortira en juillet au Japon, sinon un pli anonyme contenant les dites photos aurait été envoyé chez Spielberg ! Elle n'avait pas le choix. Munie d'un appareil photo miniature, elle s'est glissée dans les conduits d'aération jusqu'au laboratoire secret de Sony où, derrière des portes blindées et des systèmes d'alarme sophistiqués, se préparent les prochaines merveilles de cet éditeur.

Merveille est le mot qui vient à l'esprit quand on voit la qualité graphique de la version pour la console 16 bits de Nintendo. Inspiré directement du film, le jeu en reprend les grandes étapes. Il contient onze niveaux, avec, pour le dernier, le duel entre Peter Pan et le Capitaine Crochet ! Chacun des niveaux comprend un gardien de fin de niveau qu'il faut vaincre pour continuer l'aventure. Tout au long du jeu, Peter va collecter des objets qui lui serviront lors du combat final. Il doit en plus délivrer les enfants perdus au sein du pays de Never Land en explorant forêt, montagnes enneigées, galion coulé au fond des mers... En haut de l'écran, on peut voir l'état des forces de Peter Pan ainsi que sa capacité à voler. Le temps est limité et un compteur vous le rappelle sans cesse.

Les décors, en plus de leur beauté, ont l'avantage d'être très variés. De même, vos adversaires vont du pirate, armé d'un sabre ou d'un arc, jusqu'à Ruffio, le chef de la bande des enfants perdus, en passant par divers fauves. Le décor est utilisé astucieusement: arbres de la forêt à explorer, fleurs géantes qui peuvent vous servir de tremplin, pièges divers comme les gants de boxe qui surgissent d'arbres creux ou les ponts suspendus qui s'écroulent brutalement. Le jeu n'est pas encore fini (seuls les niveaux de Never Land sont terminés) et les graphistes travaillent actuellement sur le navire du Capitaine Crochet. Nous reviendrons bientôt sur le test de ce jeu qui s'annonce prometteur !

Plutôt que de risquer un mauvais coup, pourquoi ne pas contourner l'obstacle par la voie des airs ?

Attention ! Never Land est truffé de pièges anti-pirates.

Votre arrivée dans l'île de Never Land commence mal !

Accompagné de la fée Clochette, vous ferez face à des dangers tels que ce félidé.

La partie ne va pas être facile entre l'araignée pendue à son fil, le pirate qui, sabre à la main, vous attend, et son comparse qui tire à l'arc plus vite que son ombre.

LA SUPER FAMICOM

LE JAPON EN DIRECT

Un des combats qui vous opposera aux enfants perdus. Armé de votre petite dague, vous devez faire face au bâton rembourré de votre adversaire. Sur la pierre (et sur le panneau), le logo du crochet barré que vous allez retrouver un peu partout sur l'île.

Lors des combats, le roulé-boulé vous sera bien utile pour éviter un mauvais coup !

L'entrée du repaire souterrain des enfants.

Il vous faudra grimper au sommet de cette montagne. Mais entre les petits rigolos juchés sur des tonneaux qui essayent de vous rouler dessus et les gros balèzes qui projettent des énormes blocs de pierre comme s'il s'agissait de simples cailloux, la tâche sera rude.

Une façon originale de s'élever d'un niveau qui me rappelle un certain PC Kid II !

A la recherche du galion englouti, ou plutôt du trésor qu'il contient. Le niveau n'est pas encore totalement terminé, et le décor est encore un peu sommaire.

Ses charges sont rapides et dangereuses.

STREET FIGHTER II : CHRONIQUE D'UN HIT ANNONCÉ !

Vous pouvez désormais choisir le guerrier que vous voulez (arcade) !

Ryu contre Ryu : pourquoi pas (arcade) !

Alors que Capcom tarde à donner la date de sortie officielle de Street Fighter II sur Super Famicom, l'éditeur commence à distiller au compte-gouttes les photos de la version console. C+ a pu en récupérer quelques-unes. Première constatation, après examen des photos de la version originale arcade et de celles venant de la SFC : le jeu est quasiment identique mais des petits détails distinguent les deux versions. Et cela est tout à fait logique. Malgré le fait que la version SFC sera une des premières cartouches de deux Megaoctets (c'est-à-dire 16 Mb) sur la console 16 bits de Nintendo, la place devait évidemment manquer pour faire rentrer la totalité du jeu d'arcade. Ainsi, les séquences intermédiaires et les explications finales devraient disparaître de la version SFC, comme Capcom l'avait déja fait pour la conversion de Final Fight. Cela n'étant pas suffisant, les décors ont été également modifiés. On retrouve tous les éléments qui les constituent mais les distances ont été réduites, comme si l'ensemble avait été comprimé. Heureusement, cela ne nuit en rien à l'intérêt du jeu ni à sa qualité! Et même avec cette petite "cuisine", Street Fighter II s'annonce comme un jeu qui va encore faire exploser les ventes de la SFC !

QUAND Y EN A PLUS, Y EN A ENCORE !

Dans la série "Comment-exploiter-un-bon-filon-jusqu'à-la-moelle", Capcom nous donne une bonne leçon de marketing. Ayant créé un jeu (Street Fighter) qui, sans inspirer la passion des foules, avait plutôt bien marché en salle d'arcade (et sur la PC Engine), l'éditeur s'est dit : "Mais c'est bien sûr ! On reprend le concept d'une série de duels entre professionnels des arts martiaux dans des décors sympas et on rajoute des positions, des coups, deux ou trois gadgets." Aussitôt dit, aussitôt fait : Street Fighter II était né. Et hop ! un petit succès dans le monde entier, si ce n'est dans toute la galaxie ! Re-brain storming intense chez les cadres

Les graphismes sont dignes de la SFC !

Vega contre Shalsim : Vega gagnant à dix contre un (arcade) !

Quand Blanka frappe, ça fait très mal (SFC).

Toutes les combinaisons sont désormais possibles (arcade) !

LES DIFFÉRENCES

La première, celle qui saute aux yeux immédiatement : le mot "KO" est très différent. Sur la version SFC, il est écrit en lettres blanches très "étroitisées". Sur la version arcade, le fond est rouge.
La barre des forces des deux adversaires est plus longue sur la version arcade.
Les détails, maintenant. Le roof du bateau, par exemple, est beaucoup moins large sur la version SFC. Les spectateurs sont tous collés les uns aux autres. Sur la version arcade, il y en a un, avec un manteau et un chapeau bleu ,qui est un peu à l'écart. Les hublots sont ouverts sur la version arcade. Les vitres sont fermées dans la version console, etc.

LES PREMIÈRES PHOTOS SUR SFC

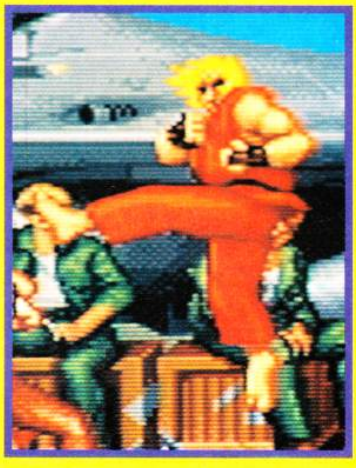
Ken et Ryu: deux karatékas de talent (SFC).

Encore un coup comme ça, et c'en est fini de vous (SFC) !

Les prises sont particulièrement variées (SFC).

marketing de Capcom et après avoir ingurgité plusieurs sushis à la caféine, l'idée originale : on va faire un Street Fighter III (sous-titré "le fils de la revanche du retour de Ryu"). Mais auparavant, car le jeu doit être encore plus grandiose que le précédent, et donc il faut du temps, qu'est-ce qu'on va pouvoir livrer aux fanas d'arcade pour qu'ils continuent à nous confier leurs petites économies? Re-re-brain storming, et après quelques bols de ramen au gingembre, nouvelle idée géniale : on va reprendre le jeu et permettre aux gentils d'incarner les méchants. Autrement dit, les joueurs (qui sont considérés comme des gentils parce qu'ils glissent des tas de pièces de monnaie dans les poches des éditeurs) vont pouvoir utiliser les gros méchants balèzes tels que Vega. De même, il sera possible à deux adversaires de prendre le même combattant, avec les mêmes techniques et la même force. Seule la couleur du vêtement permettra de faire la différence ! Et voilà Street FighterIII (prononcer Sutolito Faïta Niban Dashu !). Vu les sommes colossales que Capcom est en train d'amasser, je viens d'envoyer une candidature spontanée pour entrer dans l'équipe marketing-design qui s'occupe de SF II. Je leur ai proposé une idée de scénario : Street Fighter Kun, dans lequel les enfants de chacun des héros se castagnent joyeusement dans les cours de récré, voire dans un bac à sable ! Je suis confiant. Je suis sûr que ça va marcher ! Et j'ai plein d'autres idées en tête : on pourrait faire s'affronter les femmes ou les petites amies (sauf pour Chun Li) des héros, puis leurs animaux domestiques, puis...

Attention à l'amazone, elle est féroce (SFC) !



DÉMENT ! 3 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA

Pour fêter l'ouverture de ces magasins

Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE* pour 500 F d'achats ou plus !

(*)Offre d'une valeur de 145 F valable aux Magasins MICROMANIA LES 3 MOULINS, MICROMANIA LES CHAMPS, MICROMANIA LYON. (Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro . 69000 Lyon
Tél. 78 60 02 29
NOUVEAU À LYON

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile/Métro Havre Caumartin
75001 Paris . Tél. 42 56 04 13
NOUVEAU 180 m²

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux . Tél. 93 62 01 14
NOUVEAU

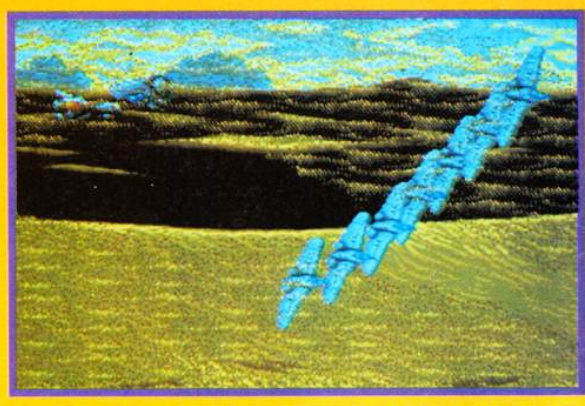
RED - Tél. 93 86 33 38

LE JAPON EN DIRECT

THUNDER FORCE IV

Le shoot-them-up le plus célèbre sur Megadrive est sans conteste Thunder Force. A sa sortie, il avait même été utilisé comme argument de vente dans certaines boutiques. Il est vrai qu'il offre ce dont tous les amateurs de ce genre de jeux rêvent : un scrolling rapide, des hordes d'ennemis plus virulents les uns que les autres, des décors soignés — notamment les célèbres flammes mouvantes reprises par la suite dans d'autres jeux —, des gardiens de fin de niveau imposants... Mais sa plus grande caractéristique reste sans doute l'utilisation très pratique des bonus. Au fur et à mesure des combats, vous avez la possibilité d'en collecter de genres différents. Certains sont des vies supplémentaires ou des réserves d'énergie mais, la plupart du temps, il s'agit d'armes, chacune d'entre elles ayant ses caractéristiques particulières. Ainsi, certaines permettent de faire feu vers l'arrière de votre appareil, d'autres vous fournissent un tir large, particulièrement utile pour stopper une vague d'engins adverses.

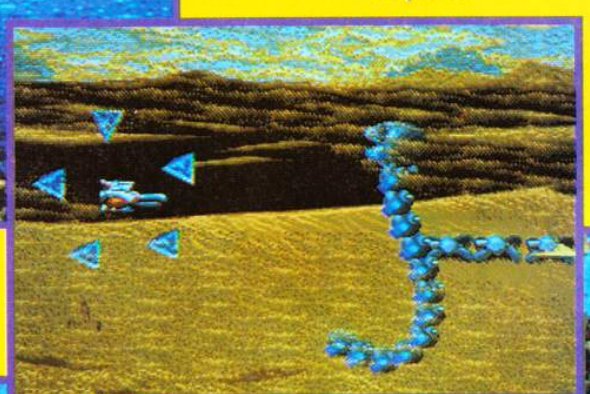
La suite de ce hit est prévue pour l'été au Japon. Le côté shoot-them-up pur et dur a été préservé mais le design a subi quelques modifications. La plus frappante concerne la zone d'information qui se situait précédemment au bas de l'écran ; désormais, elle est au contraire tout en haut mais le principe de l'affichage des icônes pour indiquer les armes en votre possession reste identique. De nouvelles armes ont fait leur apparition. De même, les graphismes ont subi une cure de jouvence.



Les décors de fonds sont désormais traités de façon beaucoup plus réaliste.

Pourchassé par des missiles à têtes chercheuses, il va vous falloir faire preuve de toutes vos qualités de pilote.

Les photos proviennent d'une version non encore définitive du jeu : tous les adversaires ne sont pas encore en place.



Un des sprites qui gardent le milieu du niveau.

Admirez les détails des vagues qui frappent les rochers !

Le sprite de votre vaisseau a été également redessiné.

GOLF

NOUVELLE CUVEE POUR LA SFC

Admirez le réalisme des parois du Bunker (Pebble Beach Golf Link).

Les conseils d'un pro ne sont pas à négliger (Pebble Beach Golf Link).

Pebble Beach Golf Link.

Avec le retour des beaux jours, les éditeurs nippons mettent la dernière main aux simulations de golf qui, chaque année, envahissent les étagères des revendeurs de jeux à la même date. Trois produits concurrents devraient voir le jour à peu près en même temps. PGA Tour Golf d'Electronic Arts est une adaptation d'un programme existant pour micro-ordinateurs depuis des années. Rien de très nouveau ni de très original, à part peut-être une visualisation du terrain en 3-D surfaces pleines. Date de commercialisation prévue au Japon: juillet. Super Birdie Rush, qui devrait être disponible début mars chez Data East, est une simulation comme il en existe des dizaines. Limitée dans ses possibilités, d'une réalisation maladroite, elle ne devrait pas marquer les esprits si le jeu définitif est semblable à la version de développement qui m'a été montrée. Enfin, la seule simulation qui semble sortir un peu du lot s'appelle Pebble Beach Golf Link de T&E Soft, et sortira au Japon le 10 avril. Le jeu doit son nom au terrain de golf dont il reprend les parcours. Ceux-ci ont été fidèlement reconstitués et une série de digitalisations de bonne facture renforce le réalisme de cette simulation. La grande originalité de ce golf est de proposer une série de parcours le long de la mer; on a parfois l'impression de jouer au milieu des flots! Le programme propose une fonction 3-D réellement impressionnante. Elle mélange des images calculées (le décor et le sprite du joueur) avec des sprites (dessins des arbres, des nuages...). Rien de révolutionnaire dans la façon de doser ses coups ou de choisir son club, mais une excellente représentation du terrain, qui donne un effet de profondeur et de perspective inconnu jusqu'ici.

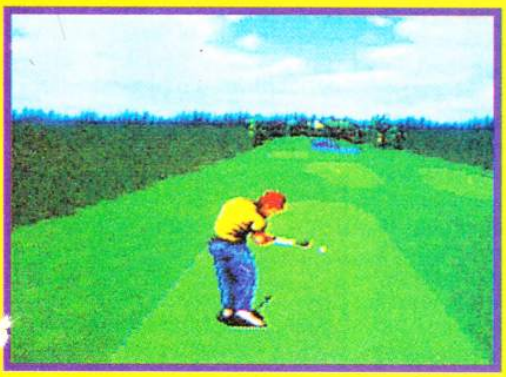
La carte des 18 parcours (Pebble Beach Golf Link).

Et un Birdie, un (Pebble Beach Golf Link)!

Et dire que c'est sur une SFC qu'ils arrivent à faire de telles horreurs (Super Birdie Rush)!

Super Birdie Rush.

Sprites minuscules, visualisation du parcours problématique, une simulation qui a deux ans de retard sur ses concurrents (Super Birdie Rush).



Rien de nouveau pour PGA Tour Golf, à part une représentation du terrain qui permet, en regroupant la ligne de commande en bas de l'écran, d'avoir une vue plus large du terrain.

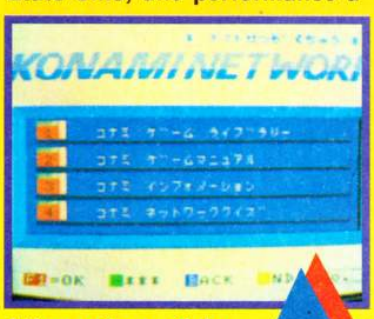
Il est possible d'inspecter votre parcours en visualisant les creux et les bosses du terrain. (PGA Tour Golf)

KONAMI

Salamander, Super Famicon.

Konami fait partie des grands éditeurs de jeux japonais qui doivent leur fortune au développement du jeu vidéo dans les années quatre-vingt. Mais contrairement à d'autres sociétés comparables, comme Taito ou Capcom, cette activité principale s'est accompagnée d'une série de diversifications dans des secteurs complémentaires.

La société a été fondée bien avant le boom des jeux vidéo puisque c'est en 1969 que Mr Kozuki crée sa société à Osaka (une des grandes villes du Japon, un peu au sud de Tokyo). En 1973, elle prend le nom définitif de Konami Industries. La première grande réussite de la société arrive en 1979 avec la mise au point d'un des premiers jeux vidéo, "The Astro-invaders". C'est l'époque des "Pong" et autres casseurs d'aliens, dans lesquels un pixel un peu plus gros que les autres (votre vaisseau ou votre raquette) doit abattre d'autres pixels (les extra-terrestres ou la balle)! Konami réussit à exporter ce jeu aux Etats-Unis, une performance à une époque où le Japon n'est pas encore le paradis des jeux.



L'écran d'accueil du Konami Network, qui vous propose de télécharger un jeu, sa documentation, des informations générales!

Teenage Mutant Ninja Turtles, NES.

Ensuite, au fur et à mesure des succès commerciaux, la société grossit, ouvrant des filiales dans la plupart des villes du Japon avant de commencer son internationalisation. C'est tout d'abord aux Etats-Unis, avec la création en 1982 de filiales en Californie, puis à Chicago et à New-York. En 1984, Konami s'attaque à l'Europe avec l'ouverture successive d'un bureau à Londres et surtout d'une filiale à Frankfort, en Allemagne. Durant cette période, le capital passe de 45 000 francs (1973) à environ 364 500 000 francs (1986). De même, on peut illustrer la réussite de cette société par la croissance du nombre de ses employés, actuellement 665 personnes au Japon, ainsi que par l'augmentation de son chiffre d'affaires, qui passe de 9,4 billions de yens (1985) à 52 billions en 1992!

Exemple de jeu électronique de Konami.

L'activité première de Konami, celle qui pour le moment lui fournit les trois quarts de son chiffre d'affaires, est la création de logiciels. Il s'agit essentiellement de jeux vidéo, jeux d'arcade, jeux pour consoles ou pour ordinateurs. Konami développe principalement sur les consoles Nintendo, en accentuant tous les développements futurs sur la Super Famicom. Les meilleures ventes sur cette console ont d'ailleurs été Gradius III et Goemon Ganbarre! Mais Contra Spirit et le futur Axelay risquent fort de détrôner les deux précédents hits. Konami, comme beaucoup d'éditeurs d'arcade assurant des conversions de leurs jeux pour les consoles, entretient donc des relations privilégiées avec Big Brother (autrement dit Nintendo). Cependant, que les possesseurs de Megadrive ne désespèrent pas! Mon petit doigt m'a dit qu'il y avait de bonnes chances pour qu'on puisse un jour jouer à Gradius sur Mega CD! Une particularité de Konami, par rapport aux autres géants de l'arcade, a été non seulement de s'orienter vers les consoles mais de croire très tôt aux ordinateurs. Il suffit de se souvenir des efforts de cette entreprise consacrés au MSX, ou même, en ce moment, au X68000 de Fujitsu (un ordinateur doté des capacités d'une console). En outre, Konami adapte et distribue pour le marché japonais une série de hits occidentaux sur micro-ordinateurs. De plus, à travers notamment sa branche anglaise, elle réalise également la conversion de ses succès d'arcade sur micro-ordinateur. Le meilleur exemple est sans doute les Tortues Ninja sur PC VGA! Enfin, il faut également

Monsieur Kagemasa Kozuki, le président de Konami.

Ganbarre Goemon, Super Famicom.

citer une ligne de logiciels éducatifs, dédiés à des ordinateurs typiquement nippons. La seconde activité majeure de la société concerne la gestion d'un réseau pour ordinateurs. Elle dépense temps et énergie pour développer ce genre de communication qui risque de lui donner, dans un futur proche, une avance certaine dans ce domaine. Pour se donner les moyens de ses ambitions, l'éditeur a créé son propre département de conception de circuits intégrés. Ceci lui permet de proposer des innovations "hard" dans les jeux d'arcade qu'il met sur le marché, en intégrant des composants plus puissants, plus rapides, permettant des effets spéciaux... De même, cela est très utile pour tous les jeux électroniques grand public que commercialise Konami.

Enfin, c'est la section Cross Media qui est chargée du développement et de la commercialisation de produits tournant autour du thème des loisirs et de la communication. Cela va des jeux électroniques à cristaux liquides à la réalisation de scénarios, en passant par la conception d'émissions de TV, l'édition de cassette vidéo ou de CD musicaux!

KONAMI TOP FIVE :

NES : Teenage Mutant Tortle Ninja
Bokudolakyula Kun
Parodius Da

SFC : Gambare Goemon!
Gradius III

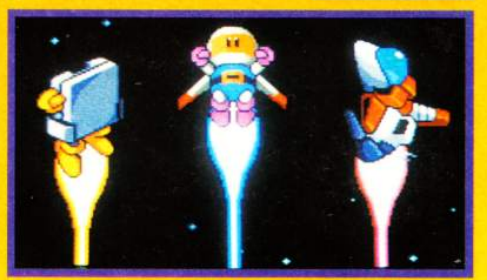
LE JAPON EN DIRECT

STAR PARODIA

Choisissez votre héros !

Le premier niveau vous fera connaître d'étranges villes satellites, aussi belles que peu accueillantes.

Hudson Soft continue à démontrer avec brio son talent et à revendiquer haut et fort son titre de premier éditeur pour la PC Engine. La dernière "superproduction" sortie de ses ateliers s'intitule Super Parodia. Super, comme un jeu préparé depuis plusieurs mois (j'avais déjà vu une version jouable en septembre dans les locaux d'Hudson), peaufiné à l'extrême, aux graphismes splendides, éclatant de couleur et remplissant allègrement les centaines de Méga du SCD. Super également grâce à des prodiges d'animation sur la PC Engine : zoom de sprites, effets de mosaïque qui laissent peu à peu apparaître l'image, sprites de grandes dimensions... Je suis sûr qu'un de ces jours, les programmeurs de cette société vont réussir à nous concocter un "Mode 7" sur la PC Engine ! Et Parodia, comme une parodie des plus grands succès de l'éditeur. Vous pouvez, au début du jeu, choisir le personnage que vous souhaitez incarner : un jet, tout droit sorti de Super Star Soldier, une PC Engine ou encore un robot géant, qui ressemble étrangement à Bomber Man ! Délire aussi avec les différentes animations : le poisson-lune qui joue au tennis avec le projectile qu'il vous envoie, le bonhomme de neige qui confectionne des boules de neige avec lesquelles il tente de vous éliminer... La PC Engine peut envoyer comme projectile des disques compacts, le robot Super parodius est un shoot-them-up à la sauce Hudson. C'est-à-dire que vous allez retrouver les bonus dans tous les sens, les personnages mignons et colorés, les options vous permettant de jouer en temps limité (deux ou cinq minutes).



La présentation : un véritable dessin animé plein écran !

Un coup de CD ne pardonne pas, surtout de la part de la première console à avoir commercialisé un lecteur de CD Rom !

Un tir qui fait de la place autour de soi !

Le bonhomme de neige : un boss de fin de niveau.

DÉMENT ! 3 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA

Pour fêter l'ouverture de ces magasins

Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE* pour 500 F d'achats ou plus !

(*)Offre d'une valeur de 145 F valable aux Magasins MICROMANIA LES 3 MOULINS, MICROMANIA LES CHAMPS, MICROMANIA LYON. (Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro . 69000 Lyon
Tél. 78 60 02 29
NOUVEAU À LYON

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile/Métro Havre Caumartin
75001 Paris . Tél. 42 56 04 13
NOUVEAU 180 m²

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux . Tél. 93 62 01 14
NOUVEAU

WONDER MEGA

UNE MEGADRIVE MEGA CD RECARROSSÉE

La Wonder Mega de Sega : peu de différences avec celle de JVC si ce n'est le prix...

Ce n'est pas une batterie électronique, ni un appareil à faire des crêpes, mais la Wonder Mega de JVC.

Nous vous avions parlé de cette console en exclusivité, il y a quelques mois. Elle est désormais annoncée officiellement. La Wonder Mega regroupe, dans un seul appareil, une Megadrive et un lecteur de CD Rom. Elle reprend ainsi le principe de la PC Engine Duo. A part son design nouveau, elle n'intègre techniquement rien de plus qu'une Megadrive et un Mega CD made in Sega. Commercialisée par JVC, l'entreprise de matériel électronique grand public qui a aidé Sega à mettre au point son lecteur de CD Rom, la Wonder Mega sera en vente au mois d'avril au Japon. Elle sera distribuée dans les points de vente Victor (JVC) à côté du reste du matériel grand public de la marque tel que des téléphones, des chaînes stéréo ou des téléviseurs. Mon petit doigt me dit que la Wonder Mega devrait sortir un peu plus tard, sous la marque Sega, à un prix plus abordable. Elle serait alors commercialisée par Sega dans ses réseaux habituels : les magasins de jouets et de jeux vidéo (pour plus d'infos sur la future stratégie de Sega en matière de CD Rom, voir la rubrique Bruits). La différence entre la Wonder Mega de Victor et celle de Sega ? A part le logo et la couleur de la bordure du couvercle du lecteur de CD Rom, il n'y en a pas... Le prix de vente fixé par Victor est assez élevé puisqu'il atteint 82 800 yen (soit environ 3 726 F). Bien que la console soit vendue avec un package de cinq jeux (jeux de plates-formes, de réflexion, d'action de qualité très moyenne), elle reste très chère ! Espérons que les ventes décolleront : celles du Mega CD, après un début prometteur, ne sont pas des plus encourageantes !

WONDER MEGA ET MEGA CD

Les différences sont minces, voici les plus importantes. Plus orientée musique que le MCD, la Wonder Mega comporte à l'arrière une prise MIDI qui séduira particulièrement les musiciens et leur permettra de relier leur machine à divers synthés.

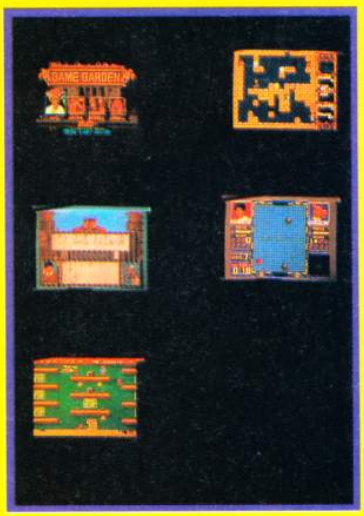
Pour rester dans le domaine musical, cette console comprend une touche qui renforce les basses comme tout lecteur de CD audio qui se respecte. Plus original, une fonction permet de la transformer en lecteur-karaoke (nom japonais d'une mode et d'un appareil qui permet de chanter des chansons connues en vous accompagnant de l'orchestration originale sur laquelle viennent se mixer les paroles que vous lisez à l'écran). Le virus est en train de gagner les Amériques et la Vieille Europe ! La Wonder Mega utilisera pour cela des CD au format CD+G (que peuvent déjà utiliser les CD Rom de la PC Engine ou du MCD, mais sans la possibilité de mixer la voix sur la chanson). Deux micros peuvent être connectés.

Autre différence : la présence, en plus de la traditionnelle sortie vidéo, d'une seconde sortie au format S-Vidéo, utilisée par les camescopes nouvelle génération.

DES JEUX DECEVANTS

Le package comprend donc cinq jeux, qui donnent une impression de "petits jeux", un peu bâclés. Dans le style plates-formes, Flicky et Pyramid Magic ne laisseront aucune trace dans l'inconscient du joueur moyen. Sur une NES, ils auraient fait un malheur, sur MCD, ça frise l'escroquerie (heureusement qu'ils sont livrés avec la machine) ! Paddle Fighter est un jeu d'adresse, sorte de Shuffle-puck Café en plus évolué ; marrant mais pas inoubliable... Game Garden, à vocation éducative, comporte quelques aspects intéressants comme la possibilité de mixer des images et des sons digitalisés : on voit un tigre et on entend un enregistrement de sa belle voix de baryton ! Ce jeu comprend un quizz, des petits jeux d'action et de sport un peu simplets et un jeu de réflexion. Problème : à moins de parler japonais, vous n'en tirerez pas grand-chose ! Enfin, je vous signale Wonder Dog, qui ne fait pas partie du package, un "petit" Sonic qui a le mérite de proposer des graphismes de qualité, traités dans un style BD.

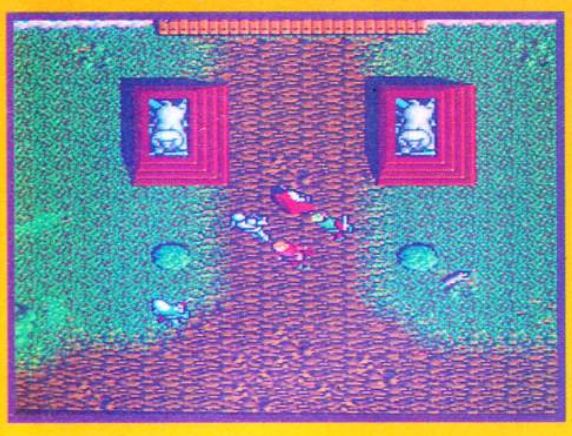
Le package de cinq jeux (très moyens) réussira-t-il à faire passer la pilule du prix ?



ULTIMA VI

PONY CANYON • (SFC) • AVRIL • JAPON

Devant le bas de la montagne, vous découvrez l'entrée d'un souterrain. Et c'est reparti pour une exploration en règle !



L'entrée d'un pont qui vous conduira à une ville où vous pourrez refaire vos forces, acheter de nouvelles armes ou glaner de précieux renseignements.

La quête de l'Avatar se poursuit sur console Super Famicom. Ce jeu de rôle, qui est certainement l'un des plus connus sur micro, de l'Apple II au PC, a été adapté avec succès. On retrouve des écrans identiques aux graphiques VGA de la version PC. Les aventures de votre bande d'aventuriers sont vues de haut, en perspective. Ce système permet d'avoir une représentation réaliste des personnages et de leur environnement (forêts, montagnes enneigées, villages...) mais également d'obtenir une vision simple et claire en cas d'exploration des divers dongeons. Et comme vous passez la majeure partie de la quête à vous promener dans ces dongeons, cela vous sera utile! Système de jeu et scénario sont très proches de la version originale. Bientôt dans toutes les bonnes charcuteries de France et de Navarre !

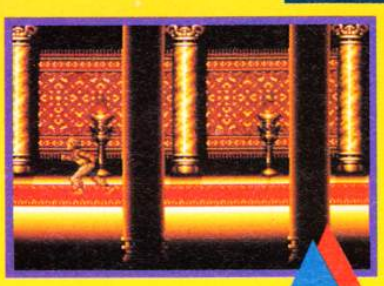
Enfin la sortie !

PRINCE OF PERSIA

SUPER FAMICOM

Orage ! ô désespoir ! ô programmeurs ennemis ! N'ai-je donc tant attendu que pour cette infamie ! En effet, à l'annonce du développement de Prince of Persia sur Super Famicom, tous les espoirs étaient permis et les cœurs des milliers de fanas de ce jeu se sont mis à battre ! Puis, les premiers problèmes sont apparus. La préversion que m'avait montrée Broderbund était catastrophique. La version Apple II transcodée sur SFC ! Le développement a alors été confié à une autre société américaine et de nouveau, l'espoir, tel le Phenix, renaquit. Hélas! trois fois hélas! ils ont bousillé le jeu !

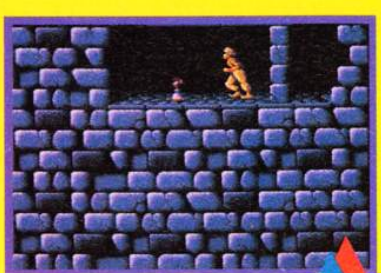
Les graphismes sont splendides et exploitent toutes les capacités de la machine. De même, l'environnement sonore est excellent. L'animation est fluide et très détaillée. "Qu'est-ce qui cloche ?", me demanderez-vous. La maniabilité, mon bon, la maniabilité ! Elle est... comment pourrais-je la caractériser sans me faire censurer par la rédaction ? Elle est... définitivement nullissime. Pour s'arrêter, votre prince met dix minutes. Il doit d'abord terminer sa course, puis se retourner ! Lorsqu'il saute, impossible de contrôler de façon fiable son point de chute, etc. Bref, c'est beau, c'est grand mais ce n'est pas amusant car le sprite refuse obstinément d'exécuter vos volontés ! Frustrant...



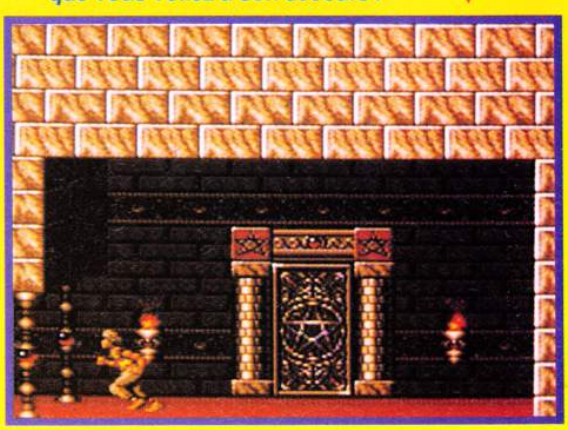
Les décors ont été particulièrement soignés.

Votre belle, prisonnière d'un sorcier félon, attend que vous voliez à son secours !

Tous les niveaux du château sont bourrés de pièges mortels !



Ces lampes magiques restaureront vos forces.



LE JAPON EN DIRECT

KIC'S 91 OU L'AR

Voici donc à quoi ressemble la Kic's 91, une console, si l'on en croit sa taille et son prix, une machine d'arcade par ses spécifications.

On vous l'a assez répété : le Japon est le paradis des jeux vidéo ! Et pas seulement celui des consoles. Les jeux d'arcade sont aussi populaires, sinon plus. Les salles d'arcade, appelées Game Center, y fleurissent à tous les coins de rue et ne désemplissent pas de midi à minuit. C'est sans doute la raison pour laquelle une société nippone, KIC, s'est lancée dans un juteux marché : la commercialisation d'une machine d'arcade pour le prix et la taille d'une console !

Son dernier modèle, la Kic's 91, ressemble à une grosse boîte rectangulaire d'une quarantaine de centimètres de long sur une quinzaine de centimètres de large. Sur le dessus, deux joysticks de qualité professionnelle et une série de boutons, lesquels résistent aux tortures habituelles que tout joueur impose à sa machine d'arcade préferée ! On trouve également une série de touches, dont certaines reprennent les options traditionnelles des coin-up, alors que d'autres proposent des options réservées jusqu'ici à certains joysticks pour consoles ! Parmi les fonctions classiques, on trouve les boutons "One Player" et "Two Players" ainsi que celui des crédits. En effet, la Kic's permet de s'adjuger des crédits infinis. On retrouve ainsi le même problème que sur la Neo Geo : pour profiter pleinement d'un jeu, le joueur doit être capable de résister à son envie de le finir en se rajoutant continuellement des nouveaux crédits, sous peine de le finir du premier coup et d'en gâcher ainsi l'intérêt. Pour chacun des deux joysticks, on trouve également trois autres boutons-poussoirs surmontés d'une diode rouge. Ils correspondent aux auto-fire pour chacun des trois boutons de tirs. Ces précieux auxiliaires augmentent à la fois la durée de vie de votre index, soumis à rude épreuve dans certains jeux, et celle du bouton ! Enfin, dernière option : un bouton que l'on tourne pour varier la vitesse du jeu. Dans des shoot-them-up particulièrement difficiles, il arrive qu'on doive faire

Vue arrière de la machine.

Le port cartouche.

LA GAMME KIC'S 91

Deux modèles existent. Le premier comprend six boutons pour chaque joystick. On peut ainsi jouer à certains jeux qui nécessitent plus de trois boutons, comme le célébrissime Street Fighter II! La deuxième version n'en comporte que trois par joystick.
D'autre part, trois versions existent qui comportent des sorties vidéo différentes. La première, la version A, est fournie avec un câble qui lui permet d'être connectée sur un téléviseur NTSC avec une prise "trois jacks" (un pour la vidéo et deux pour le son stéréo). Son coût: 35 000 yen soit à peu près 1 435 francs. La version B (prix: 29 000 yen, environ 1 189 francs) possède un câble vidéo pour la connecter à un moniteur RGB. L'idéal consiste en un moniteur multiscan qui se calera automatiquement sur la fréquence de la Kic's 91. Enfin, la version C est vendue avec les câbles des deux versions précédentes. Elle est commercialisée à 38 000 yen (1 158 francs environ).

ACHETER UNE KIC'S 91 AU JAPON

C'est tout à fait possible. Mais vous devez posséder un minimum de renseignements. Tout d'abord, certains jeux d'arcade sont interdits à l'exportation. Bien que je ne pense pas que les douaniers installent la Kic's 91 pour lancer une plaque afin de vérifier s'il ne s'affiche pas l'interdiction d'une vente en dehors du japon sur la page écran, c'est une chose à savoir. Vous pouvez très bien acheter en France vos plaques de jeu auprès d'importateurs qui fournissent les salles d'arcade. Vous trouverez leurs adresses dans les pages jaunes du Bottin de votre ville à la rubrique Matériel de jeux électroniques-divertissement. Cependant, les prix des plaques en France et au Japon n'ont rien à voir. Au Japon, il y a tout un commerce de particuliers possédant des Kic's 91 qui achètent et revendent des plaques. Les prix sont donc beaucoup plus bas qu'en France. Voici, à titre d'exemple, une liste de prix approximatifs :

• 1941	3 700 F
• Heavy Unit	450 F
• Magic Sword	4 500 F
• Street Fighter II	7 800 F
• ASO II	750 F
• Super Contra	1 900 F

En gros, plus un jeu est bon, ou plus il est récent, plus il est cher. Les plaques se négocient le mois de leur sortie aux alentours de 10 000 francs. Les trois quarts des très bons jeux récents sont vendus entre 3 000 et 5 000 francs.
Voici une adresse à Tokyo qui pourra peut-être aider ceux qui veulent se procurer une Kic's 91. Il s'agit d'un magasin situé à Akihabara (quartier de Tokyo spécialisé dans tout ce qui est électronique et informatique).
METSUSE SANO / SHIGEMASA NARITA / 3-14-8 SOTO-KANDA / TIYODA-KU / TOKYO 101 JAPON
Vous pouvez essayer d'écrire à cette adresse en anglais et en majuscules, pour demander le prix, le coût du transport... Rien ne dit qu'on vous répondra, mais ça vaut la peine de tenter l'aventure !

CADE À DOMICILE !

On se croirait dans une salle d'arcade : tous les réglages sont disponibles.

Les sorties vidéo sont situées à l'arrière de la machine.

Les jeux se présentent sous la forme de plaques de circuit imprimé.

face simultanément à tellement de projectiles et d'adversaires qu'on se fait abattre en quelques secondes, à moins d'avoir réussi à conserver une superarme pour faire de la place ! Avec ce petit gadget, on diminue la vitesse de défilement du jeu. Le scrolling devient alors extrêmement saccadé, mais on a ainsi le temps de voir arriver les obstacles et de réagir en conséquence. A l'intérieur de cette étrange machine se trouve toute l'électronique contenue dans les machines d'arcade les plus perfectionnées. La performance de KIC a été de tout caser dans un boîtier de cette taille. La Kic's 91 utilise la norme Jamma, mondialement utilisée par les éditeurs de jeux vidéo, qui lui permet d'être compatible avec les jeux des plus grands éditeurs : Sega (et même sa nouvelle série de jeux 32 bits), SNK, Taito, Capcom, Jaleco, Namco... Une série de câbles sort de la machine et doit être reliée à la "plaque" (nom donné aux cartes électroniques sur lesquelles est programmé le jeu) en faisant attention à utiliser le bon côté. Il ne reste plus qu'à connecter l'alimentation (110 volts) et à relier la machine à un téléviseur NTSC (norme japonaise) ou à un moniteur, et votre appartement se transforme en salle d'arcade !

SFC CD ROM OU LA BÉATITUDE DU JOUEUR COMBLÉ !

Depuis que la Super Famicom existe, les joueurs sont unanimes pour louer les nombreux avantages de cette console : graphismes enchanteurs grâce à une palette de 512 couleurs et une résolution de 512 x 448 pixels, capacités sonores étourdissantes, effets spéciaux (zoom, rotation...) et le fameux mode 7 ! Mais, généralement, après l'énoncé de toutes ces caractéristiques fabuleuses, on finit toujours par aborder le problème majeur de la console 16 bits de Nintendo : le ralentissement des sprites qui pénalise la plupart des shoot-them-up, d'une façon plus ou moins visible.

Et bien, sonnez clés à molette, résonnez moules à tarte ! C+ est en mesure de vous révéler le scoop de l'année ! Le petit père Mario a enfin réagi à toutes ces critiques: le lecteur de CD Rom, qui devrait voir le jour à la fin de l'année, comportera un circuit spécial qui devrait corriger tous les problèmes d'animation. De plus ce support permet de résoudre les problèmes de manque de place, lors des conversions des jeux d'arcades notamment, et est à même de proposer des bandes sonores d'excellente qualité.

Autrement dit, avec les futurs shoot-them-up sur SFC-CD Rom, on risque d'avoir des jeux parfaits, ou plutôt se rapprochant sérieusement de la perfection !

Voici un peu plus de renseignements sur le fonctionnement du lecteur de CD Rom pour la SFC. Le CD Rom comprendra en fait deux éléments.

Le lecteur, tout d'abord, sera constitué par les éléments mécaniques servant à la lecture des informations et leur transmission vers la console. Mais, à la différence de ses concurrents de Sega et de NEC, il comprendra une cartouche bien spéciale. Elle aura l'apparence d'une cartouche de jeu habituel et se placera dans le port cartouche habituel. Elle sera indispensable pour le fonctionnement du lecteur. Elle contient notamment le système d'exploitation du lecteur CD Rom, permettra de sauvegarder des scores, des parties et, surtout, contiendra le circuit électronique pour corriger les problèmes d'animation. Celui-ci, baptisé SCCP (Sfc Cd Rom Co Processeur), est un co-processeur spécialisé 16 bits, tournant à 21 Mhz, c'est à dire beaucoup plus rapidement que le processeur principal de la SFC.

Par ailleurs, cette cartouche comprendra également le système en Rom (2Mbit, soit 256 Ko), une série de mémoire (4 Mbit, soit 512 Ko, de DRAM, la même quantité de Pseudo Static RAM et 256 Kbit de Static RAM). Enfin, un autre custom chip (circuit électronique spécialement conçu pour exercer une ou plusieurs tâches) servira à une foule de choses : décodage des informations venant du CD Rom et concernant l'ADPCM, contrôle des canaux DMA, des buffers... Enfin, un circuit s'occupera des conversions analogique/digital.

Alors, le SFC-CD Rom, l'arme ultime du petit père Mario pour remporter la victoire contre Sonic et Cie ? L'avenir nous le dira.

Mais en tout cas, ce n'est pas le lecteur de CD Rom parfait. Je me suis laissé dire par des programmeurs nippons travaillant sur ce lecteur de CD Rom que les informations, notamment concernant les sprites, n'arrivaient pas toujours directement là où il le faudrait, qu'il y avait des passages inutiles par le micro-processeur central et qu'on perdait ainsi un temps précieux (en cycles/machine) !

Bref, une superbe machine en perspective, mais qui, au prix de quelques petites modifications, pourrait être encore meilleure !

Banana San

C'EST MOI MAITRE SEGA. TU VEUX FAIRE

ECLATER TON TALENT EN PLEINE LUMIERE?

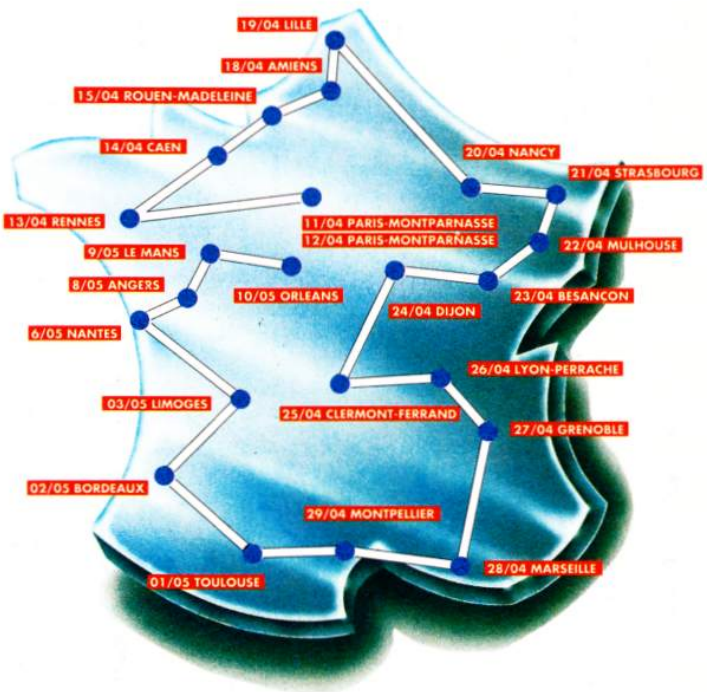
MONTE DANS LE MEGATRAIN SEGA

PARTICIPE A L'EURO CHALLENGE SEGA 92 ET DECOUVRE L'UNIVERS DE SEGA

Du 11 avril au 10 mai, le train Sega parcourt les 23 plus grandes villes françaises. Le train Sega c'est tous les jours :

- Des dizaines de concours de score (de 10 à 19 heures) sur deux grands jeux Sega : Monaco Grand Prix et Sonic sur Master System et Megadrive.
- Des milliers de cadeaux pour les meilleurs et une grande finale à Paris pour les gagnants de chaque ville.
- Pour le gagnant français : une super finale à Barcelone pour tenter de remporter le titre de champion d'Europe !
- La découverte du Mega CD et d'autres consoles et jeux encore jamais vus dont tu pourras profiter **jusqu'à 21 heures tous les jours.**

Si tu veux en savoir plus, n'hésite pas, tape 3615 Sega.



NRJ

SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI

極上雑誌 極上雑誌 極上雑誌

QUELQUES CLES POUR DECHIFFRER VOS JEUX

美

Un des principaux problèmes que rencontrent les possesseurs de consoles de jeu concerne la langue japonaise, qui parsème souvent le jeu de signes cabalistiques. Voici quelques éclaircissements sur cette langue mystérieuse.

極上雑誌 極上雑誌 極上雑誌 雑誌

Pour les possesseurs de PC Engine, les cartouches, importées directement du Japon, posent de nombreux problèmes dès qu'il ne s'agit plus de shoot-them-up ou de jeu d'action. La langue japonaise va même jusqu'à rendre le jeu impraticable dans certains cas, notamment pour les jeux de rôle. La situation n'est guère plus brillante pour la Super Famicom ou pour la Megadrive. Dans le cas de la Super Nintendo, le rythme faible des sorties de nouveautés que nous proposait traditionnellement le tandem Bandai/Nintendo a peu de chances de s'accélérer. Les vrais passionnés des jeux vidéo risquent alors, comme certains pionniers l'ont fait l'année dernière, de sauter le pas et de préférer une SFC made in Japan pour bénéficier des dernières nouveautés en import parallèle. La situation est la même du côté de la MD, bien que Sega France fasse plus d'effort pour ne pas sortir des jeux avec six mois, voire un an de retard ! Je connais des joueurs qui ont revendu leur MD française pour en acquérir une d'origine japonaise !

A cause des nouvelles puces qui empêchent d'intégrer une cartouche japonaise sur une console "française" MD ou SFC, ils ont préféré acheter console et cartouches venues du Japon ! Pour toutes ces personnes, la langue japonaise risque de poser tôt ou tard des problèmes.

Il existe trois alphabets en japonais. Ou plutôt, deux syllabaires et des idéogrammes (ou pictogrammes). Les syllabaires sont composés surtout de sons, c'est-à-dire pas seulement de lettres, mais de combinaisons d'une voyelle avec une consonne. On trouve notamment A, I, E, U, O et les séries KA, KI, KE, KU, KO, SA, SHI, SE, TSU, SO, etc.

Suivant l'origine du mot, il sera retranscrit dans tel ou tel syllabaire. Les mots d'origine japonaise sont écrits en Hiragana et ceux d'origine étrangère en Katakana. C'est ainsi le cas de beaucoup de mots d'origine américaine qui sont utilisés dans les jeux vidéo.

Ceux-ci sont un peu déformés et il vous faudra parfois faire preuve d'un peu d'imagination pour retrouver le mot original.

Voici quelques exemples :

GAMU	GAME (jeu)
BIDEO	VIDEO
LASERU	LASER
BOSU	BOSS
RAN	RUN
SELEKUTO	SELECT
LAIFU	LIFE
SUPA FAMICOM	SUPER FAMICOM

Certains caractères servent à indiquer une prononciation différente : un TSU plus petit que les autres caractères indique un redoublement de la consonne qui suit. Un U après un O allonge ce O. Mais la plupart du temps, ce ne sont que des indications pour la prononciation que vous pouvez ignorer dans vos tentatives de traduction.

平仮名 (ひらがな)

HIRAGANA

WA	RA	YA	MA	PA	BA	HA	NA	DA	TA	ZA	SA	GA	KA	A
わ	ら	や	ま	ぱ	ば	は	な	だ	た	ざ	さ	が	か	あ
	RI		MI	PI	BI	HI	NI		CHI	JI	SHI	GI	KI	I
	り		み	ぴ	び	ひ	に		ち	じ	し	ぎ	き	い
	RU	YU	MU	PU	BU	FU	NU		TSU	ZU	SU	GU	KU	U
	る	ゆ	む	ぷ	ぶ	ふ	ぬ		つ	ず	す	ぐ	く	う
	RE		ME	PE	BE	HE	NE	DE	TE	ZE	SE	GE	KE	E
	れ		め	ぺ	べ	へ	ね	で	て	ぜ	せ	げ	け	え
N	O	RO	YO	MO	PO	BO	HO	NO	DO	TO	ZO	SO	GO	KO	O
ん	を	ろ	よ	も	ぽ	ぼ	ほ	の	ど	と	ぞ	そ	ご	こ	お

SUPERVISION

ENFIN UNE CONSOLE PORTABLE A MOINS DE 350F.* AVEC UN ECRAN GEANT 6X6 cm.

ET DES CARTOUCHES DE JEUX A PARTIR DE 99F.**

BIENTOT 40 JEUX POUR S'ECLATER EN VACANCES!

* 349 F prix public TTC conseillé (Au 1er Mai 1992, disponible à cette date)

**de 99 à 149 F prix publics TTC conseillés

AudioSonic

SUPERVISION est distribué par AUDIOSONIC France 103-115 rue Charles MICHELS BP 99-93203 St DENIS Cedex 1

En vente chez votre revendeur habituel, grandes surfaces et magasins spécialisés.

LE JAPON EN DIRECT

Vous devrez également vous méfier : certains sons n'existent pas en japonais. Deux sons différents pour une oreille occidentale seront perçus d'une façon identique par un Nihonjin (Japonais). Ainsi le R et le L sont-ils un seul et même son pour le Japonais. Très souvent, il vous faudra traduire les RU, RA, RO... par LU, LA, LO... De même, les BA, BI, BE... seront à transformer en VA, VI, VE de temps en temps.

Les Kanjis sont un système d'écriture importé de Chine. Un dessin stylisé représente un concept, une idée. En lisant un Kanji, on ne comprend pas toujours un mot précis mais un sens global. Il en existe beaucoup (trop !). Il faut en connaître à peu près deux mille pour être capable de lire un journal japonais. Chacun d'entre eux se prête à plusieurs lectures (japonaise et chinoise). Un même Kanji se lira de façon totalement différente suivant sa position, c'est-à-dire selon les Kanjis qui le suivent ou le précédent, mais aura le même sens.

Cela peut paraître extrêmement compliqué. Ça l'est. Mais s'il est difficile de bien lire ou parler le japonais, traduire quelques mots est à la portée de n'importe qui.

Bien souvent, une simple lecture attentive de quelques Katakanas sur un écran de jeu ou dans un manuel permet d'aider à comprendre globalement les commandes ou les actions à effectuer.

かたかな
片仮名
KATAKANA

WA ワ	RA ラ	YA ヤ	MA マ	PA パ	BA バ	HA ハ	NA ナ	DA ダ	TA タ	ZA ザ	SA サ	GA ガ	KA カ	A ア
	RI リ		MI ミ	PI ピ	BI ビ	HI ヒ	NI ニ		CHI チ	JI ジ	SHI シ	GI ギ	KI キ	I イ
	RU ル	YU ユ	MU ム	PU プ	BU ブ	FU フ	NU ヌ		TSU ツ	ZU ズ	SU ス	GU グ	KU ク	U ウ
	RE レ		ME メ	PE ペ	BE ベ	HE ヘ	NE ネ	DE デ	TE テ	ZE ゼ	SE セ	GE ゲ	KE ケ	E エ
N ン	RO ロ	YO ヨ	MO モ	PO ポ	BO ボ	HO ホ	NO ノ	DO ド	TO ト	ZO ゾ	SO ソ	GO ゴ	KO コ	O オ

BRUITS

Sega devrait sortir un nouveau Mega CD à la fin de cette année, proche du Mega CD actuel. La principale différence résidera dans son prix. Il sera nettement moins cher afin de pouvoir concurrencer le SFC-CD Rom de Nintendo. Pourquoi attendre aussi longtemps pour rectifier le tir ? Il semble qu'au départ la société Sega ait fixé le prix du MCD à un niveau très élevé, persuadée que Mario ne sortirait pas le sien avant la fin de 1993. Sans concurrence réelle, si on excepte le CD Rom de NEC. Sega pouvait espérer vendre son lecteur très cher et, peu à peu, baisser le prix jusqu'à l'apparition du concurrent. Sega espérait ainsi gagner beaucoup d'argent et en même temps prendre une part décisive du marché des CD Rom. Mais patatras ! Le petit père Mario qui voit que Sega ne se débrouille pas trop mal, notamment en Europe et aux USA, annonce qu'il avance la date de sortie de son CD Rom. Panique chez Sega, d'autant plus que les ventes ne sont pas excellentes, après un boom début décembre. Le MCD va devenir très cher par rappot à son concurrent. Mais Sega ne peut pas baisser le prix immédiatement car les Japonais qui ont acquis l'engin il y a à peine quelques mois vont avoir l'impression de s'être fait avoir. Sega attend donc décembre prochain, soit à peu près un an après sa sortie, pour opérer une baisse de prix importante en douceur, avec l'introduction de ce MCD II.

Micropose est en train de réaliser une version SFC-CD Rom de son célèbre hit F15 Stike Eagle. Amateurs de simulation de vol, à vos Super Famicom !

Dernière rumeur en provenance du petit monde de la PC Engine. Hudson/NEC aurait plusieurs prototypes dans ses cartons. Le plus puissant, à base d'un 486 dont nous vous avions parlé le mois dernier, risque d'être abandonné à cause d'un coût de production trop élevé. Le dernier projet en date inclurait deux microprocesseurs 16 bits 68 000 de Motorola, soit 32 bits en tout.

Enix a réalisé une version européenne d'Actraiser légèrement différente du jeu original, ainsi que de la version américaine. Le jeu sera en anglais mais surtout laissera la possibilité au joueur de ne jouer qu'à la partie arcade, comme un banal shoot-them-up, ou au jeu complet incluant les séquences d'arcade et celles de simulation. Enix est ainsi la première compagnie à faire un effort particulier envers le Vieux Continent.

Les prochains jeux Capcom sur Super Famicom seront les adaptations des jeux d'arcade de Breath of Fire de Master of Monster. Sur Game Boy, on devrait pouvoir jouer à Bionic Commando. Et enfin, pour les heureux possesseurs du X68000 de Sharps, Final Fight vient d'être annoncé sur leur machine préférée !

Sega a l'air d'avoir des gros problèmes avec la licence d'Ayrton Senna pour Super Monaco GP II. Le jeu est fini et assez bien réalisé. Sega attend que les histoires de gros sous soient réglés pour le commercialiser.

Trois sociétés bossent actuellement sur la Play Station au Japon. Trois, ça n'est pas beaucoup mais comme pour le moment, c'est le flou artistique du côté des spécifs de la console qui changent tous les trois jours, la plupart des développeurs préfèrent attendre que les choses se stabilisent un peu.

L'année 93 porte chez Sega le nom de code d'"année de la revanche du retour du fils de la suite". En effet, le numéro deux du jeu vidéo nous concocte une série de petites merveilles portant les doux noms de Mickey Mouse II, Street of Rage II, Sonic II, Spider-Man II...

DEMENT ! 3 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA

POUR FETER L'OUVERTURE DE CES MAGASINS
Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE* pour 500 F d'achats ou plus !!

*Offre d'une valeur de 145 F valable aux Magasins MICROMANIA LES 3MOULINS, MICROMANIA LES CHAMPS, MICROMANIA LYON. (Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU — NOUVEAU à Lyon
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 02 29

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES — NOUVEAU 180 M2
Galerie des Champs (Galerie Basse) . 84, av. des Champs-Elysées
RER Ch. de Gaulle-Etoile/M° Havre Caumartin . Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA LES 3 MOULINS — NOUVEAU
Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux . Tél. 45 29 09 90

MICROMANIA NICE — NOUVEAU à NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
3ème étage . Rayon Jouet . 75008 Paris
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat*
* Sauf consoles

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00
Attention! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

Important: *les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine.* **Attention:** *Les Nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte .*

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

CO7 Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 20 F
Précisez Disk ❑ Cartouche ❑ **Total à payer =**	F

Nom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville ..... Tél. .....

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Règlement: Je joins ❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ❑ PC Comp. ❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Lynx II ❑ Game Boy ❑ Megadrive ❑ Gamegear ❑ Séga ❑ Super Nintendo ❑ NES

99F ou GRATUITE
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N° 3

Les 30 meilleurs Hits Mégadrive présentés sur cassette vidéo !!!

NEW

La CONSOLE MEGADRIVE
(française) + SONIC HEDGEHOG + 1 manette de jeux

1290F

MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD !

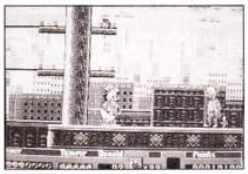
VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

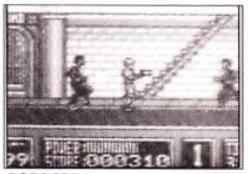
MICROMANIA

3615 MICROMANIA DES JEUX DEMENTS

LES HITS MEGADRIVE

Road Rash 449F


DONALD DUCK Q.S. 449F


ROBOCOD 449F

Rolling Thunder

John Madden 449F

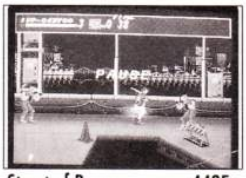
NOUVEAU

295F

Le Remote Controller + la Manette
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console

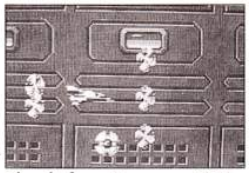
La Manette seule 145F

Golden Axe 2 449F


Street of Rage 449F

Lakers VS Celtic 449F

F22 Interceptor 449F


Thunderforce 3 475F

Super Monaco GP 449F

Mickey Mouse 449F

EA Hockey (Simulation) 449F

LES HITS MEGADRIVE SUITE

Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F	Revenge of Shinobi (Kung Fu)	449F
Mercs (Arcade)	475F	Alien Storm (Arcade)	395F
Joe Montana 2 (Foot Amér.)	395F	El Viento (Arcade)	549F
Shinning and Darkness (Dungeons)	475F	World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	395F
Immortal (Action)	449F	Spiderman (Arcade)	449F
Toe Jam and Earl (Arcade)	475F	688 Attack Submarine	475F
Fantasia (Plateforme)	425F	Wrestler War (Sim.Catch)	395F
Mario Lemieux Hockey	475F	Street Smart (Arcade)	449F
Centurion (Stratégie)	449F	Populous (Strategie)	449F
Phantasy Star 3 (Aventure)	475F	Out Run	475F
Shadow of the Beast (Action)	499F	J. Buster Boxing	395F

Manette Pro 2 125 F
NOUVEAU ! Le stick adaptable livré GRATUITEMENT

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	149F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F

DEMENT !!!

ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP.	99F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F
REMOTE CONTROL SEGA	369F

A PARAITRE
TOKI
Monster World 3
Art Alive
Turbo Out Run
Toki

Abbrams Battle Tank	425F	Decapattack (Arcade)	395F	Might and Magic	599F	PGA Tour Golf (Sim. Golf)	449F	Super Volleyball (Sim.)	395F
After burner 2 (Arcade)	449F	Devil Crush (Arcade)	499F	Midnight Résistance	449F	Shadow Dancer (Arcade)	449F	Turrican (Arcade)	299F
Alex Kidd (Plateforme)	325F	Dick Tracy (Plateforme)	425F	Miss Pacman (Arcade)	449F	Super Basketball (Sim.)	395F	Valis 3 (Arcade)	499F
Batman (Plateforme)	449F	Ghouls n' Ghosts	475F	Moonwalker (Arcade)	395F	Starflight (Espace)	499F	Vaport Trail (Arcade)	499F
Budokan (Arts Martiaux)	449F	J. Madden Football	449F	Musha (Arcade)	449F	Strider (Arcade)	475F	Wings of Wor/Gynoug	449F
California Games (Sport)	475F	Marvel Land (Arcade)	499F	Mystic Defender (Arcade)	395F	Super Thunderblade	395F		

Prix indicatifs susceptibles d'être modifiés sans préavis - Dans la limite des stocks disponibles

OFFRE SPECIALE

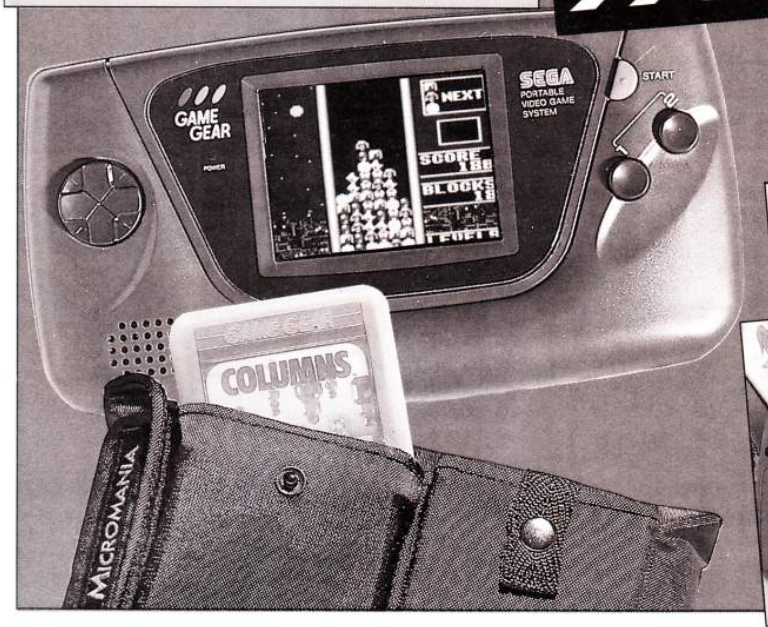
La GAMEGEAR

la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns
+ la sacoche Micromania gratuite

990F

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



Titres disponibles

Fantasy Zone (Arcade)	245F
Sqweek (Arcade)	245F
Woody Pop (Casse-Brique)	215F
Chase HQ (Arcade)	295F
Sokoban (Réflexion)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Heavy Weight Champion (Boxe)	295F
etc.	

A paraître

Joe Montana (Football Américain)
Golden Axe (Arcade)
Spiderman (Arcade)
Chess Master (Echecs)
Axe Battler (Aventure)
Frogger (Arcade)

Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR

Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear

195F

LE WIDE MASTER

Agrandit l'écran de votre Gamegear (laisse la possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System/Gamegear en même temps).

145F

NOUVEAU

T O P G A M E G E A R

Sonic Hedgehog (Plateforme)

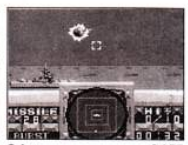
Mickey Mouse 245F

Shinobi (Arcade) 245F

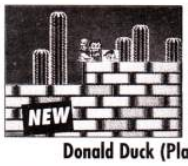
Super Monaco GP 245F

Wonderboy 215F

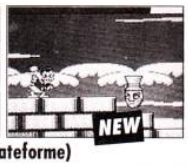
Out Run 245F



G Loc 245F



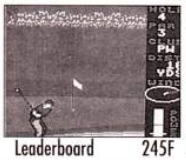
Donald Duck (Plateforme)



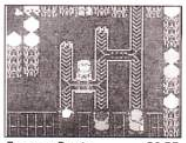
Halley Wars 245F

Space Harrier 3D 245F

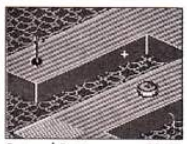
Dragon Crystal 245F



Leaderboard 245F

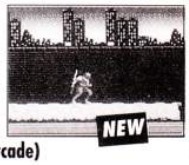


Factory Panic 215F



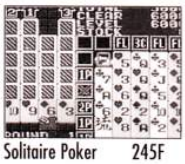
Put and Putter 215F

Ninja Gaiden (Arcade)



Devilish 245F

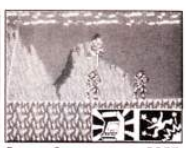
Sloder 295F



Solitaire Poker 245F

Psychic World 215F

Pacman 245F



Rastan Saga 325F

Prix valables sauf erreur d'impression Dans la limite des stocks disponibles

La Console SEGA MASTER SYSTEM 2

+ Alex Kidd + 1 Manette de Jeux

490F

NOUVEAUTES

Astérix	345F	Heroes fo Lance	369F
Super Kick Off	345F	Out run Europa	369F
Flinstones	295F	Laser Ghost	345F

TOP 20 SEGA

Donald Duck	345F
Sonic Hedgehog	395F
Mickey Mouse Castle.	395F
Populous	369F
Moonwalker	395F
Mercs	395F
World Cup Italia 90	345F
Speedball	325F
Spiderman	395F
Sega Chess	395F
Wonderboy 3	395F
California Games	345F
Heavy Weight Champ.	325F
Golden Axe Warrior	345F
Double Dragon	395F
Bubble Bobble	285F
Super Monaco GP	395F
Pacmania	395F
Shadow Dancer	369F
Psycho Fox	325F

OFFRE SPECIALE

Action Fighter	149F
Aztec Adventure	149F
Bang Panik	149F
Black Belt	149F
Enduro Racer	149F
Fantazy Zone 1	149F
Gangster Town	149F
Ghost House	149F

CONSOLE MASTER SYSTEM II + Alex Kidd + Sonic Hedghog + 1 manette de jeux	**749F**
CONTROL STICK SEGA	**169F**
RAPID FIRE SEGA	**129F**
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	**199F**
CONTROL PAD SEGA	**109F**
ADAPTATEUR SECTEUR	**175F**
REMOTE CONTROL MS	**269F**
PRISE RVB	**175F**

PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES SUR SEGA MASTER SYSTEM

Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE

MICRO KID'S MICROS CONSOLES

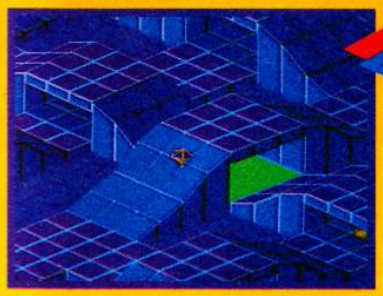
ASCII : LA VITESSE SUPERIEURE!

Spindizzy World : Vous dirigez la petite toupie capricieuse dans un monde aussi délirant que dangereux.

ASCII, la filiale ludique d'un groupe de communication nippon, accentue sa présence dans le monde des jeux vidéo. Après avoir signé un accord avec Acclaim pour assurer la distribution sur l'Archipel de la version SFC de Smash TV, elle a annoncé deux nouveaux jeux pour 1992.

Le premier porte le nom de Spindizzy Worlds. Il s'agit d'une adaptation de la version Amiga d'un jeu d'Activision. C'est un jeu d'action au concept très proche de celui de Marble Madness. Vous devez guider une sorte de petite toupie à travers des mondes fantastiques. Chacun d'entre eux recèle des pièges différents. Il s'agit de trappes qui s'ouvrent sous vos pieds, de ponts qui basculent, de dalles aux propriétés contrariantes. De plus, les niveaux sont basés sur le principe du labyrinthe. Vous devrez suivre une série de couloirs étroits, de pentes extrêmes, en risquant à chaque instant une chute dans le vide ! Mais, attention ! vous n'êtes pas seul : une série de créatures aussi bizarres que dangereuses vont tout faire pour vous gêner. Les graphismes du jeu sont assez simples mais rendent parfaitement l'impression de 3D isométrique. Il est donc aussi aisé de se repérer que de contrôler sa trajectoire. La sortie du jeu est prévue au Japon pour le mois de juillet.

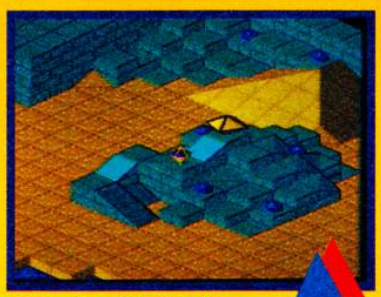
Spindizzy World : Le niveau Légo est un labyrinthe peuplé de Gloutons !



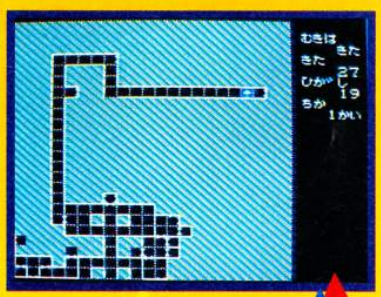
Spindizzy World : Les dénivellations s'enchaînent dans ces mondes où toute chute est fatale !

Spindizzy World : Ces photos sont tirées d'une version non définitive. Il reste encore à intégrer une zone regroupant les informations essentielles du jeu (nombre de vies, score...).

Wizardry : De plus en plus de jeux de rôle gaijins (Drakken, Ultima, Wizardry...) sont adaptés aux consoles japonaises.



Spindizzy World : Il y a toujours un moyen de passer un obstacle mais il faut parfois le chercher longtemps.



Wizardry : Au fur et à mesure de votre progression, un plan se crée automatiquement.

Wizardry : Vous pouvez choisir votre langue : anglais ou japonais. Malheureusement, pas encore de français !

Le second titre sur lequel travaille cette société n'est autre que le célèbre Wizardry V — The heart of the Maelstrom. Il est, avec Tetris, l'un des jeux qui peuvent s'enorgueillir d'être adaptés sur presque tous les ordinateurs et consoles de jeu. Les différents épisodes de Wizardry sont d'ailleurs une série culte pour les amateurs de jeux de rôle. Le principal intérêt du jeu vient de la sophistication du scénario et des énigmes. Malheureusement, les graphismes — même s'ils ont été retravaillés afin de ne pas faire trop pâle figure sur la Super Famicom — sont loin d'égaler ceux d'un jeu comme Ultima sur la même console ! De même, le concept est plutôt statique si on le compare à des jeux plus récents. Il possède pourtant certaines caractéristiques intéressantes, comme la possibilité de bénéficier d'un automapping (au fur et à mesure que vous avancez, le programme trace automatiquement la carte de votre parcours). Autre option, qui sera fortement appréciée par les "gaijins" (étrangers, non-Japonais), la possibilité de choisir la langue dans laquelle s'afficheront les dialogues !

Wizardry : Les trois quarts du jeu se déroulent dans des donjons.

Wizardry : Les graphismes ont été améliorés mais restent moins percutants que ceux de certains jeux concurrents.

NOUVEAU La SUPER NINTENDO

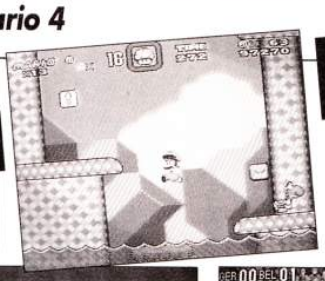
+ 2 Manettes + Super Mario 4

1290F

SUPER NINTENDO

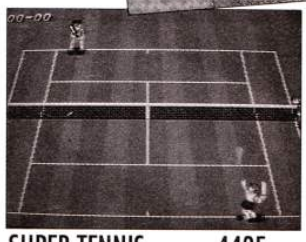
+ 2 Manettes
+ Le Super Scope
+ 1 K7 de 6 Jeux

1490F



Super Mario 4

F ZERO 449F



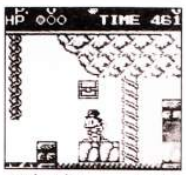
SUPER TENNIS 449F

SUPER SOCCER 449F

SUPER R TYPE 449F

Les HITS sur GAME BOY

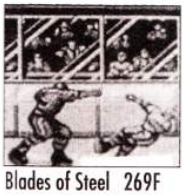
Simpson 269F



Duck Tales 285F

Gremlins 2 269F

Super Marioland 225F



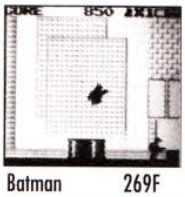
Blades of Steel 269F

Double Dragon 2 269F

WWF Superstars 269F

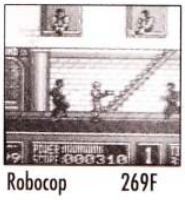
Turtles Ninja TMHT 269F

Bugs Bunny 245F



Batman 269F

Nintendo World Cup 225F



Robocop 269F

3615 MICROMANIA.
UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

CHEZ MICROMANIA + DE 100 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145F

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD

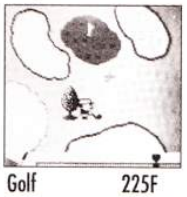
OFFRE SPECIALE MICROMANIA

690F

Ballon Kid 225F

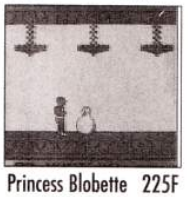
Choplifter 2 269F

Dr Mario 225F



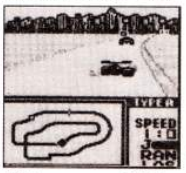
Golf 225F

RC Pro Am 225F



Princess Blobette 225F

Side Pocket 225F



F1 Race 285F

La Console Gameboy

+ Tétris + La Sacoche MICROMANIA GRATUITE + Les Ecouteurs Stéréo

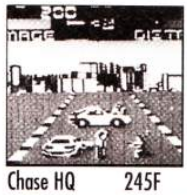
TOUTES LES DESCRIPTIONS DES JEUX DANS LE CATALOGUE GAME BOY !! Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.

TOUS LES AUTRES ACCESSOIRES DANS NOTRE CATALOGUE GAME BOY

LIGHT MASTER 175F Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.

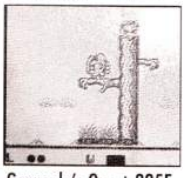
Paperboy 245F

Castlevania 245F

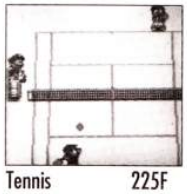


Chase HQ 245F

Double Dragon 225F



Gargoyle's Quest 225F



Tennis 225F

Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

MICRO KID'S MICROS CONSOLES

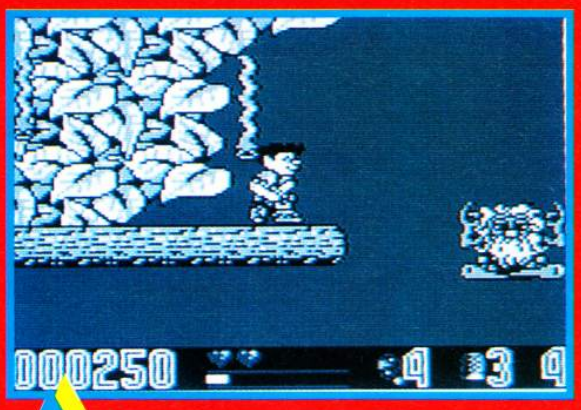
2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE

Game Boy est une marque déposé de Bandai Nintendo - *Offre valable dans la limite des stocks disponibles. **Important**: les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine.

PREVIEW

HOOK

GAME BOY
OCEAN



Au bout d'une branche d'arbre, un serpent dans le dos, un fakir devant... Il faut être Peter Pan pour rester calme !

Sous les racines d'un des champignons géants de la Mine d'Or, un fantôme inquiétant.

Au début du jeu, Peter Pan ne vole pas, il saute seulement très haut. La preuve.

Hook, ou La Revanche du Capitaine Crochet, c'est à la fois un film de Steven Spielberg (voir encadré), un jeu sur Super Famicom (voir preview Japon) et une cartouche Game Boy (voir la page que vous êtes en train de lire).

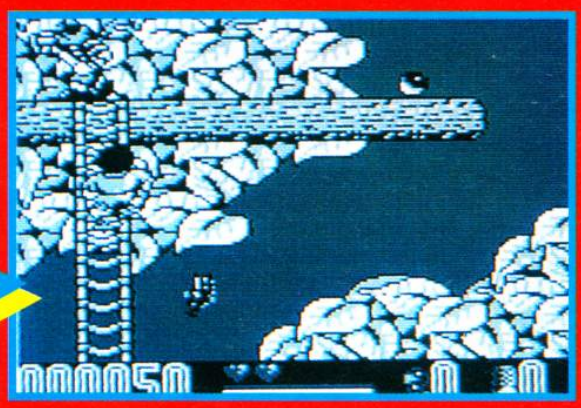
Un tel déploiement de forces n'est pas surprenant : le scénario du film est lui-même étonnamment ludique et chaque scène évoque déjà la phase de jeu qui en sera tirée. Pirates, épreuves, fée, acrobaties, combats, il y a tout ce qu'il faut dans Hook (le film) pour faire un bon jeu d'action ou d'aventure. Sur Game Boy, c'est l'option action qui a été retenue.

Vous vous retrouvez donc au Pays de Nulle Part sous les traits de Peter Pan. Comme dans le film, vous allez devoir retrouver vos enfants et les arracher aux griffes... non, au crochet du redoutable Capitaine Hook (Crochet pour les intimes).

La carte du Pays de Nulle part ne vous offre initialement que deux destinations : la Mine d'Or ou la Forêt des Pirates. Là comme ici, il s'agit de plates-formes, de sauts et de combats. Seule différence, vous êtes sous terre dans la mine ou vous vous baladez à la plus haute cime des arbres dans la forêt. Le principe de jeu est résolument banal, mille fois vu, mille fois reprogrammé. Heureusement, quelques trouvailles rompent cette routine : un somnambule difficile à éviter, un curieux fakir en lévitation, un champignon sauteur, des singes grands lanceurs de peaux de bananes... Le graphisme suit ces extravagances bien normales au Pays de Nulle Part, et l'animation suit le graphisme : un tout cohérent, bien conçu. Quant à la jouabilité, elle nous a semblé honnête : si Peter Pan marche et saute bien, ses combats au corps-à-corps nous ont paru utiliser une bien approximative gestion des collisions... Défaut d'eprom non fini ? La suite nous le dira...

Un affrontement à l'épée semble se préparer... Le graphisme des deux personnages est précis. L'animation est également assez fine et décomposée.

Des échelles de corde permettent d'escalader les feuillages de la Forêt des Pirates.



La carte du Pays de Nulle Part. Les carrés indiquent les lieux importants à visiter. En fait, les niveaux.

Passer sous le fakir est la meilleure solution. Mais voici à droite une cascade qui risque d'emporter Peter Pan...

LA REVANCHE DU CAPITAINE CROCHET

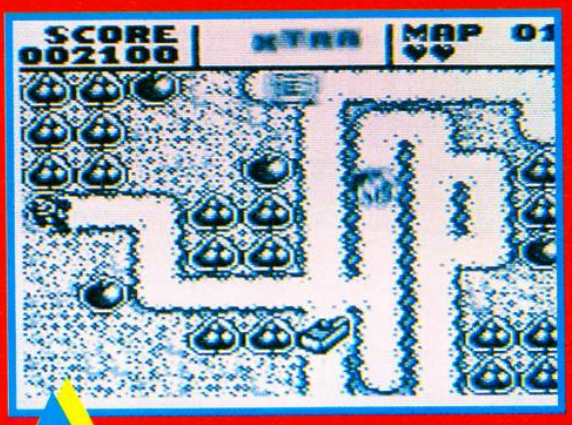
Voici un cadre américain, la quarantaine, complètement surmené, toujours sollicité par son téléphone portable, qui ne s'occupe plus de son épouse et de ses enfants. Alors qu'il rend visite à la femme qui autrefois l'a recueilli (il est orphelin), ses deux enfants disparaissent en pleine nuit ! Sur la porte, fixé par une épée, un parchemin signé de la main (restante) du capitaine Crochet : "Cher Peter, tes enfants t'attendent...".
En fait, ce cadre stressé et simultanément un peu bedonnant est... Peter Pan ! Bon sang, mais c'est bien sûr ! Seulement, il a un peu vieilli, il a tout oublié, et la très sexy fée Clochette qui l'emmène au Pays de Nulle Part a bien du mal à le persuader de la réalité de cette fable ! Le vieux Peter Pan doit donc réapprendre à voler et à pousser son cri, seul moyen de vaincre le capitaine Crochet qui détient ses enfants (loin de les maltraiter, il les gâte plutôt). Comment effectuer ce miracle ? Peter Pan doit avoir une "pensée heureuse"... On attend... On attend... "Je suis père !" Oui, c'est la pensée heureuse ! Peter Pan est de retour !
Après cela, le capitaine Crochet n'a plus qu'à bien se tenir. Peter Pan récupère ses enfants, revient dans notre monde avec eux, retrouve sa femme, et redevient un cadre, un peu moins stressé mais tout autant père et bedonnant. Quelle belle histoire !

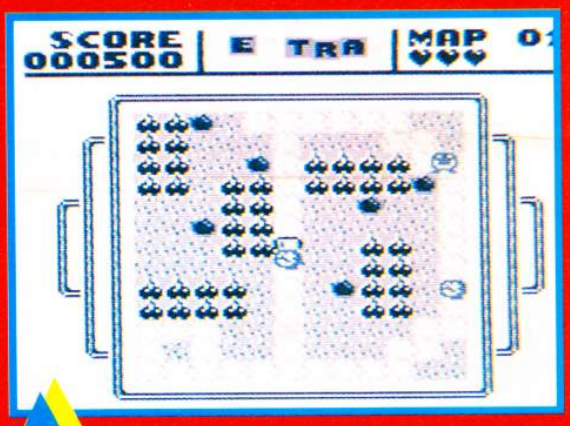
© 1991 Tristar Pictures Inc. Tous droits réservés.

PREVIEW

MR DO

GAME BOY
OCEAN





Beau réseau de chemins creusés par Mr Do ! Un bonus "part de gâteau" vient d'apparaître au centre de l'écran. Notez, en haut de l'écran, les lettres "XTRA". Si Mr Do réussit à écrire complètement "EXTRA", il gagne une vie supplémentaire. On obtient les lettres en détruisant certains ennemis.

Un monstre dans le chemin au centre de l'écran. Mr Do, en bas, s'affole et lance sa fameuse bille... en vain! A côté des cerises, au centre de la pelouse, vous voyez un rocher.

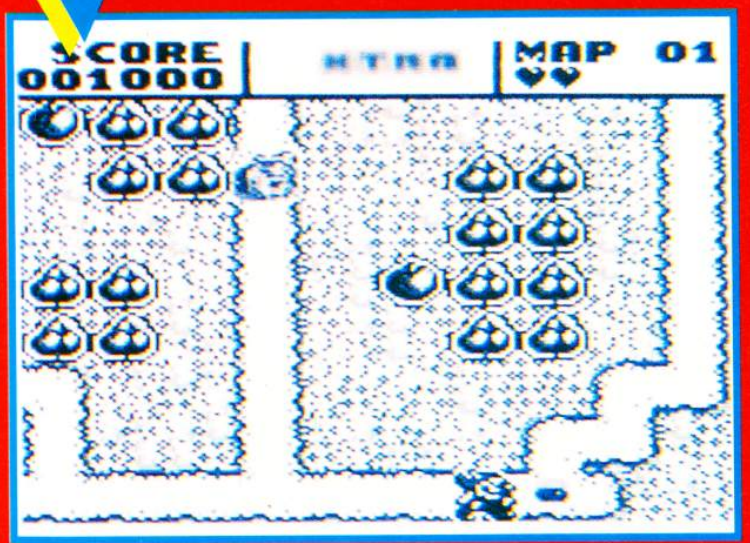
Mr Do est un jeu d'arcade plutôt ancien. Le principe de jeu est aussi à l'ancienne mode : des tableaux successifs dont la résolution exige autant d'adresse que de stratégie. Ce n'est pas une critique. Car si Mr Do vous accroche dès la première minute de jeu, il ne vous lâche plus pour des jours et des mois !

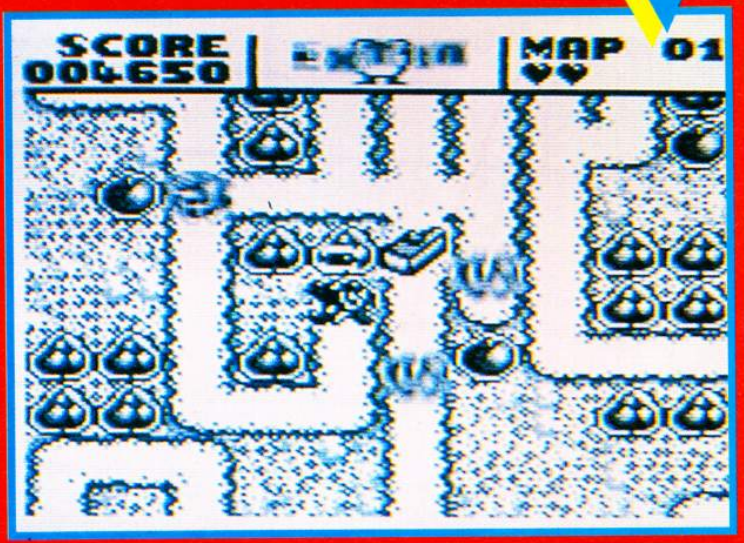
Chaque tableau comprend des chemins et des pelouses. Sur les pelouses, des cerises. But du jeu : manger toutes les cerises pour passer au tableau suivant. Mr Do peut emprunter les chemins ou creuser les siens propres dans les pelouses.

Plusieurs éléments compliquent la tâche de votre personnage. D'abord, d'étranges taupes qui patrouillent et dont le contact est mortel. Mr Do peut s'en débarrasser en lançant une sorte de bille qui rebondit sur les bords des chemins. Efficace, mais dangereux, car Mr Do ne récupère son arme que quand elle a touché une cible. Et parfois, la bille s'égare... Plus élégant : écraser les taupes sous des rochers. Il suffit de créer un chemin sous le rocher et de s'écarter vivement : la pierre roule et va écraser la taupe qui suivait Mr Do. Côté bonus, c'est l'attaque la plus lucrative... Ajoutez à cela des bonus qui apparaissent aléatoirement, quelques niveaux secrets, et vous avez un excellent jeu d'arcade. L'adaptation sur Game Boy est très bonne : d'abord parce qu'elle est rapide et graphiquement très claire ; ensuite parce que ce genre de jeu convient idéalement à une portable noir et blanc.

Les tableaux sont grands comme trois ou quatre fois l'écran de la Game Boy. Un scrolling multidirectionnel fait donc défiler le champ de jeu. Et, dans la panique, Mr Do oublie souvent des cerises au quatre coins du tableau... Une seule solution: l'écran "plan", qui montre l'ensemble du jeu et, bien sûr, les cerises manquantes!

Cette fois, Mr Do file vers la part de gâteau! L'ambiance est chaude, puisqu'on voit patrouiller trois taupes dans les environs.

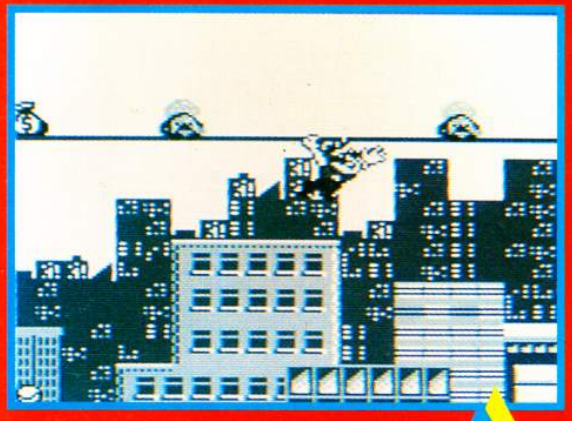




HUDSON HAWK

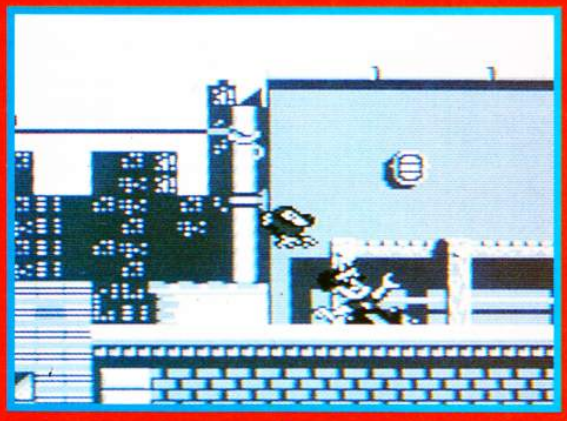
GAME BOY
OCEAN

PREVIEW

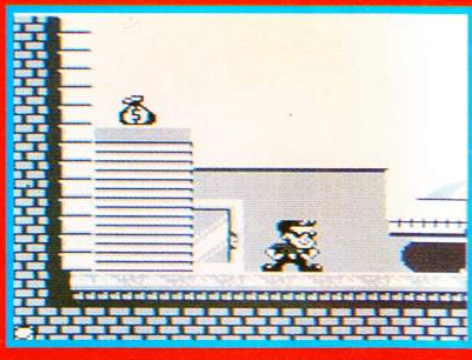


Les lumières de la ville... Suspendu à un câble électrique, pouvez-vous quand même savourer ce paysage poétique ? En tout cas, c'est une des acrobaties qui donnent une certaine originalité à la cartouche.

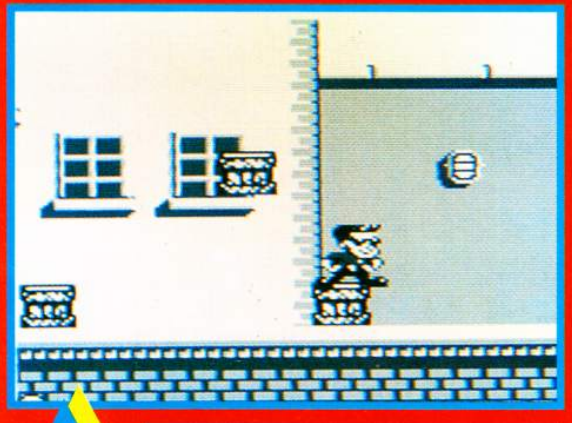
L'animation du personnage et de son oiseau est elle aussi au second degré. Si les décors sont assez répétitifs, les attitudes des sprites sont variées et humoristiques.



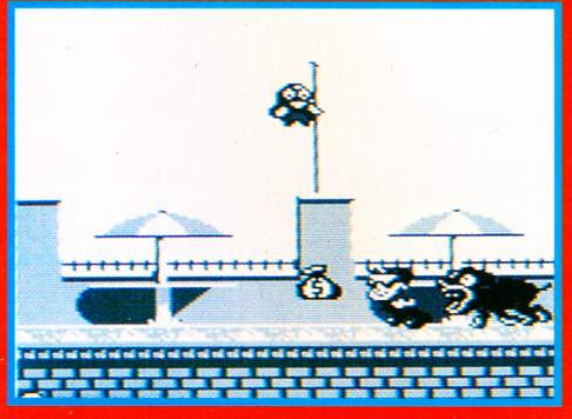
Qui est Hudson Hawk ? Un personnage un peu farfelu, avec de grosses lunettes noires. C'est un héros urbain : le jeu de plates-formes auquel il participe vous conduira dans la rue, dans les égouts, sur les toits, etc. Vous avez bien sûr deviné qu'il faut savoir sauter, savoir ramasser des bonus, savoir tirer avec les armes obtenues. C'est ultra-classique, mais une certaine nuance de "second degré" rend cette aventure et son héros très sympathiques. On ne note pas de problème de jouabilité. On regrettera seulement une répartition inégale des difficultés selon les niveaux : certains obstacles où ennemis sont démoniaques, d'autres ridiculement naïfs.



Hawk ! Un sac de dollars derrière toi !



De retour dans la rue. Curieuses, ces sortes de têtes de colonnes grecques qui montent et descendent, et qui peuvent aussi bien écraser notre héros que le transporter.



Ce chien est un cauchemar ! Dès le début du jeu, il fonce droit sur vous, vous repousse, et finit par vous faire perdre une vie. Il faut réagir à la fraction de seconde pour l'assommer avant qu'il ne vous morde le pantalon !

DÉMENT ! 3 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA

Pour fêter l'ouverture de ces magasins

Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE* pour 500 F d'achats ou plus !

(*)Offre d'une valeur de 145 F valable aux Magasins MICROMANIA LES 3 MOULINS, MICROMANIA LES CHAMPS, MICROMANIA LYON. (Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro . 69000 Lyon
Tél. 78 60 02 29
NOUVEAU À LYON

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile/Métro Havre Caumartin
75001 Paris . Tél. 42 56 04 13
NOUVEAU 180 m²

MICROMANIA LES 3 MOULINS NOUVEAU
Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux . Tél. 93 62 01 14

HIRO - TEL. 93 88 33 36

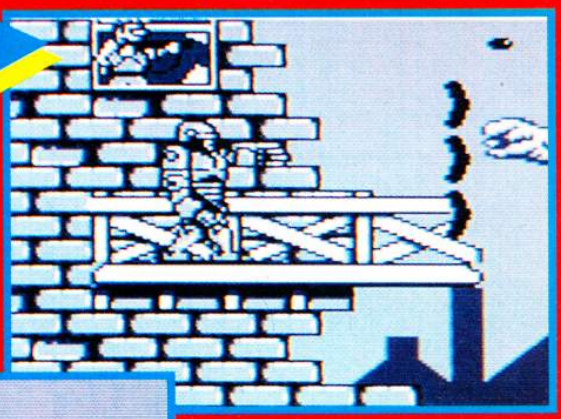
PREVIEW

ROBOCOP II

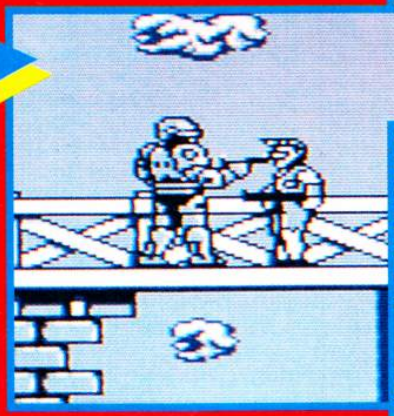
GAME BOY
OCEAN

Retour du flic mécanique ! Bonne nouvelle ? Pas vraiment. Pour s'illustrer dans un jeu aussi banal, Robocop n'avait nul besoin de revenir. Sa mission est de sauver des otages, c'est une noble tâche. Faut-il vous préciser que Robocop marche, saute et tire sur des toits/plates-formes ? Un mélange d'Hudson Hawk, de Hook, de Robocop I et de mille autres cartouches, sans aucune originalité particulière qui puisse sortir cette "nouveauté" du lot.

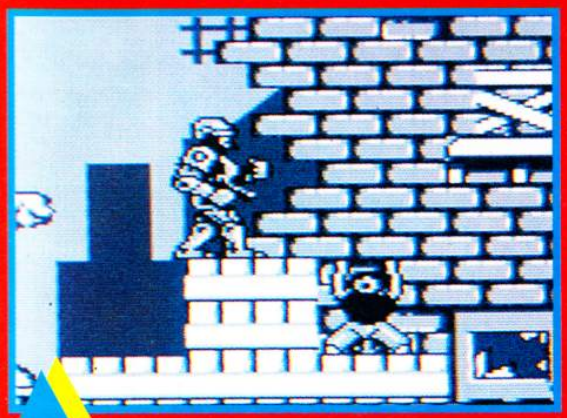
On reconnaîtra cependant que la maniabilité du flic métallique est excellente. Ouf !



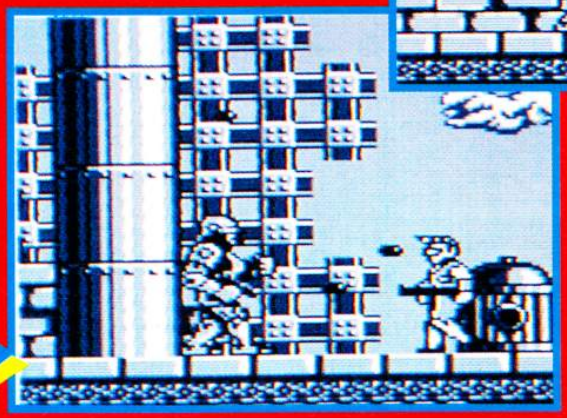
Robocop passe sous une fenêtre. "Moins de bruit avec tes godasses en plomb !", crie le voisin excédé. "Il va mourir", pense Robocop.



Robocop : "Tu veux mon pistolet dans le nez ?" Méchant : "Moi, j'vise plus bas !" (dialogue sur une passerelle, niveau 1).



Derrière ces caisses, et juste avant cette fenêtre brisée, se cache un otage. Sauve-le, Robocop II !



Dans quelques secondes, la pompe à incendie sera rouge de sang ! (Uniquement sur Game Boy couleur.)

Rencontre au sommet. A droite, notez le contraste entre le pilier métallique "high-tech" et la silhouette d'une maison traditionnelle, derrière, avec cheminée... Carrefour du passé et du futur ? Choc de deux mondes ?
La symbolique n'est pas claire, et Robocop le sait bien.

ADDAM'S FAMILY

NES
OCEAN

Suite de l'offensive généralisée de la famille Addams sur les consoles, sur toutes les consoles, même les 8 bits ! Et la version NES est loin d'être décevante, surtout grâce à l'exceptionnelle qualité de son graphisme.
On ne rencontre pas non plus de difficulté de contrôle.

Il faut noter que les programmeurs ont de la suite dans les idées : d'un Addam's Family à l'autre, on retrouve à très peu de chose près les mêmes astuces et les mêmes difficultés.

Il s'agit donc plus d'adaptations, au sens le plus technique du terme, que de "versions"...

C'était par une nuit de pleine lune, et il y avait des bonus plein les arbres...

Superbe pour du 8 bits ! Si on vous ne l'avait pas dit, auriez-vous deviné que c'était de la NES ?

La porte à l'extrême droite vous ouvre un paradis de niveaux et de mondes. Presque tout est à l'intérieur de cette invraisemblable maison. Presque tout, mais pas tout...

Sac d'or et têtes de mort... Est-ce une "vanité" ? Pas vraiment. Sautez pour récupérer le sac, puis servez-vous des crânes pour franchir ce fossé.

De l'autre côté du fossé ! Mais, diable ! les têtes de mort ont disparu... Comment revenir ? Ne vous seriez-vous pas aventuré un peu trop loin sans certains objets indispensables ?

C'EST MOI, MAITRE SEGA.

J'AI UNE
OFFRE EBLOUISSANTE
POUR TOI

PREVIEW

RAINBOW ISLANDS

NES
OCEAN

Un début d'escalade réussi. A gauche, trois bonus "hamburger et bière". Au-dessus du personnage, des étoiles qui éclateront dès qu'il les touchera et éliminant des ennemis sur leur passage.

Les deux oiseaux posés devant le personnage sont des victimes toutes désignées pour ses arcs ! Notez, en bas, l'unique diamant orange récolté...

Le but, tout en haut du niveau. Pour vous récompenser, de nombreux bonus jaillissent du coffre central. Vous avez une petite seconde pour les ramasser, pas davantage !

Les îles de l'Arc-en-ciel... Cela fait rêver, non ? Mais le jeu d'arcade qui porte ce titre enchanteur n'a rien d'un paradis reposant ! Votre personnage est un grimpeur. Normal, puisque les niveaux sont verticaux : le but à atteindre est tout, tout en haut. Bien sûr, le scrolling est vertical, exclusivement vertical... Très rare pour un jeu de plates-formes ! Comment escalader ? Le héros lance ou "tire" des arcs-en-ciel. Il peut monter sur ces arcs et progresser ainsi vers le haut. Attention : les arcs sont fragiles et disparaissent au bout de quelques secondes...

Le personnage peut aussi sauter sur les diverses plates-formes qui jalonnent le niveau. Là, ses arcs ont une autre propriété : ils font jaillir du sol des tonnes de fruits et de bonus. Il faut connaître les bons endroits... Dernier atout de ces arcs décidément éblouissants: ils éliminent les ennemis de rencontre et touchent les monstres de fin de niveau. Le plus fort est que certains bonus peuvent doubler ou tripler vos arcs-en-ciel!

Là, vous faites des ravages et grimpez comme un chef ! On allait oublier le meilleur: sept diamants de couleurs différentes qui, réunis, vous donnent une vie supplémentaire. Ces diamants naissent d'ennemis éliminés... Mais qu'est-ce qui peut bien déterminer leur couleur ? Les bandes d'un arc-en-ciel imaginaire, en allant de la gauche vers la droite... Mais, chut !

Toujours plus haut ! Beaucoup de bonus à ramasser, mais les deux oiseaux roses sont hostiles.

Chaque monde est divisé en 4 niveaux. Au bout du monde, un monstre ! Voici notre héros arrivant à l'endroit fatidique et poussant un Hourrah ! bien optimiste... L'araignée monstre-de-fin-de-niveau qui suit est particulièrement venimeuse...

SEGA REPREND 200 F

TOUTE CONSOLE DE JEUX VIDEO
- TOUTE MARQUE, TOUT AGE -
POUR L'ACHAT D'UNE MEGADRIVE-SONIC

Tu rêves d'une console de jeux hyper puissante, avec des couleurs encore plus vives, un son encore plus réel et des animations encore plus rapides ?
Bref, tu rêves de la console 16 bit Megadrive avec Sonic afin de vivre des moments inoubliables en compagnie du plus célèbre héros de SEGA ?
Alors, SEGA a une offre formidable pour toi. **Du 10 avril au 17 mai 1992,** SEGA reprend 200 francs toute console de jeux vidéo se branchant sur un téléviseur et fonctionnant à l'aide de cartouches de jeux, quels que soient sa marque et son âge, pour l'achat d'une console Megadrive-Sonic.
Pour profiter de cette offre, c'est simple, tu n'as qu'à venir avec ton ancienne console dans un des magasins participant à cette opération. Pour connaître l'adresse de ces magasins et en savoir plus, n'hésite pas, tape 3615 SEGA.

SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI

AVEC DESERT STRIKE VOUS VOLEREZ EN PLEIN COEUR DE L'ACTION!

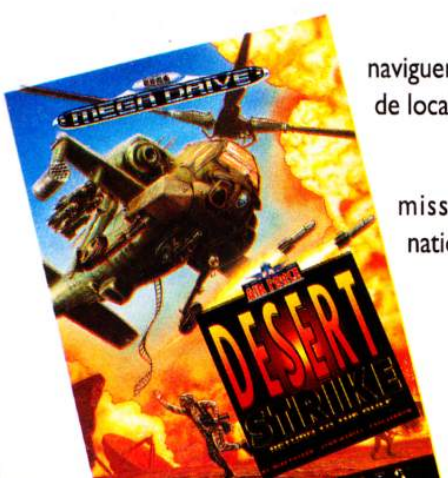
Un dictateur le plus dangereux du Moyen Orient dispose désormais du potentiel nucléaire et menace de supprimer toute personne s'opposant à ses ambitions démoniaques.

Sans préavis, il a envahi un petit état Arabe voisin très riche et la Président Americain vous confie la délicate mission de piloter un hélicoptère Apache pour neutraliser sa force de frappe.

Dans «DESERT STRIKE» vous devrez avoir de bon réflexes pour remporter un combat sans merci, mais aussi faire preuve d' une grande intelligence stratégique.

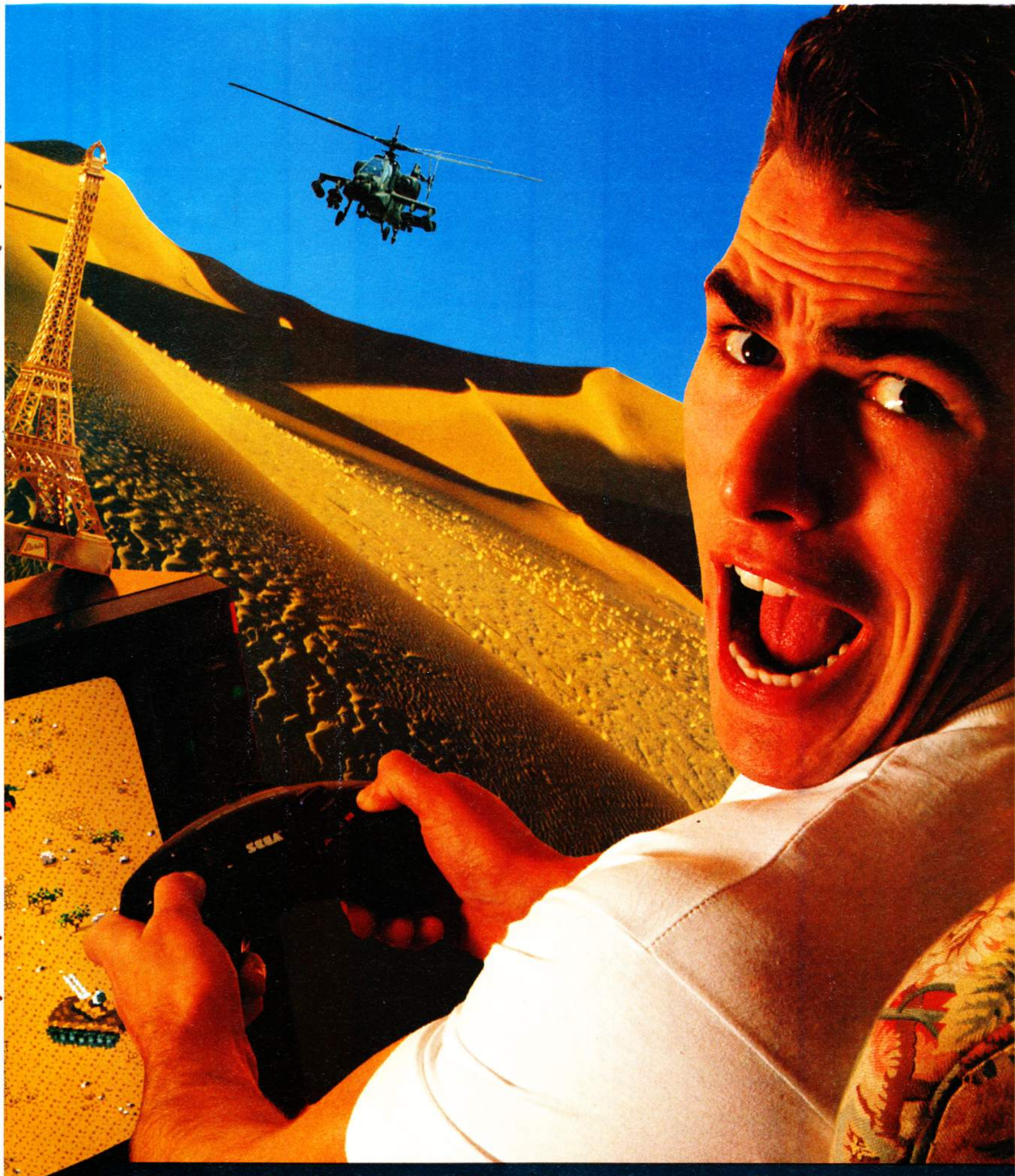
Vous dominerez parfaitement l' action d' une vue aérienne de 3/4 unique, tout au long de 27 missions différentes, comprenant le sauvetage de prisonniers de guerre et des habitants, la défense des champs pétroliers et la destruction des lanceurs de missiles SCUD et des centrales nucléaires.

Grâce aux informations satelittes vous bénéficierez d' une carte détaillée du champs de bataille, ce qui vous permettra de naviguer au travers des lignes ennemies et de localiser leur armement.



Si vous accomplissez votre mission vous deviendrez un héros national!

SEGA MEGA DRIVE



ELECTRONIC ARTS™

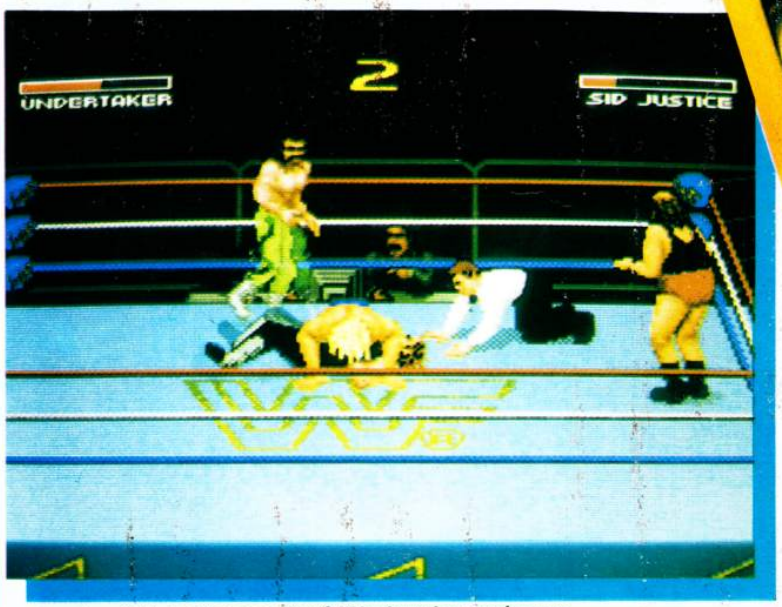
Distribué par: Sega France, 8-10 Rue Barbette, 75003 Paris, Tel: (1) 44 59 56 00

SPECIAL NEW GAME PREVIEW

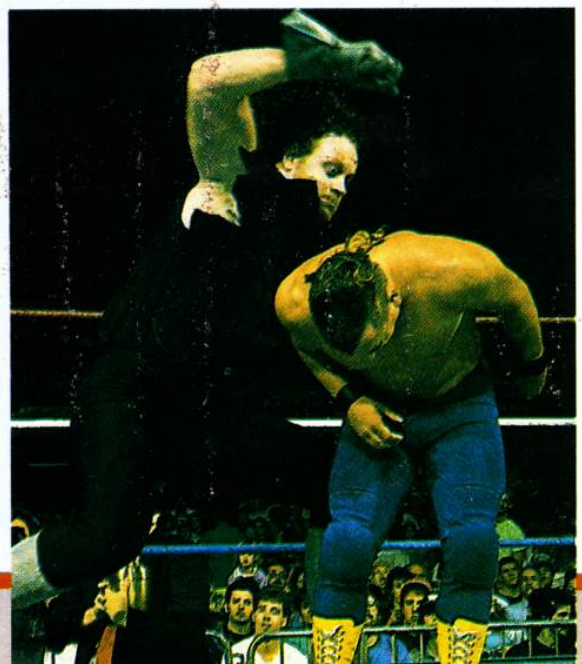
Après des apparitions réussies sur Nintendo 8 bits et sur Game Boy, voici les catcheurs WWF partis à l'assaut de la Super Nintendo !

Super WWF Wrestlemania, conçu par Acclaim, adopte la vision habituelle du ring, de côté, un peu du dessus. Mais la taille des sprites, leurs détails, leurs animations, ne sont pas du tout habituels ! C'est ce qu'on a vu de meilleur en matière de catch, puisque les programmeurs ont été jusqu'à digitaliser dix catcheurs célèbres et à reproduire, pour chacun, vingt de leurs mouvements spécifiques.

Voici donc, en exclusivité et en avant-première, les premiers écrans de ce catch qui devrait en décoiffer plus d'un ! Nous avons hâte, comme vous, de pouvoir en faire le test intégral !



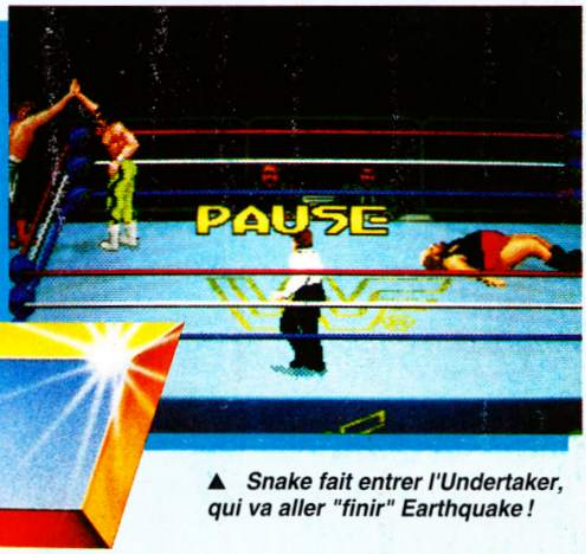
▲ *Sid Justice a coincé l'Undertaker mais son coéquipier, Jake Roberts dit "le Serpent", prépare une attaque sournoise : de dos !*



▲ *Prise d'épaules entre géants.*

L'UNDERTAKER

Tout droit arrivé de la Vallée de la Mort, l'Undertaker est l'un des catcheurs les plus craints. Il a la réputation d'envoyer directement ses adversaires à la morgue... Le jeu ne va pas aussi loin dans la violence mais le catcheur garde sa puissance exceptionnelle et ses prises infernales.



▲ *Snake fait entrer l'Undertaker, qui va aller "finir" Earthquake !*

LEGION OF DOOM

L'équipe championne de la WWF, la Legion of Doom, est composée de Animal et de Hawk. Pour le Royal Rumble en janvier, leurs plus terribles adversaires seront les Natural Disasters. On retrouve cette rivalité dans le soft... d'autant que ce sont les deux équipes disponibles dans le jeu !

Plus dangereux que Animal le dingue, ça n'existe pas ! La spécialité de Legion of Doom est la prise "Doomsday" : Animal hisse l'adversaire sur ses épaules tandis que Hawk grimpe sur un poteau et aplatit le malheureux sur le sol en se jetant sur lui. Malheureusement, cette prise n'est pas dans le jeu.

THE NATURAL DISASTERS

Earthquake, un des plus lourds catcheurs de la WWF, constitue la moitié de l'équipe des Natural Disasters, lesquels ont juré de se venger des Legion of Doom après avoir perdu de justesse le titre de champions de catch par équipe au dernier Royal Rumble.

L'autre moitié des Natural Disasters est une brute sans peur, complètement dingue, qui adore balancer son propre poids dans la figure de l'adversaire ! Dans le jeu, les Natural Disasters constituent l'équipe la plus balèze. Leur poids impressionnant et leur force en font un excellent choix.

LA GRANDE BAGARRE

Le lundi 20 janvier aura lieu l'incroyable Royal Rumble organisé par la WWF. Lors de cette fabuleuse rencontre, 30 catcheurs de la WWF s'affronteront pour le titre de champion du monde. Deux catcheurs ouvrent le bal en se cognant dessus, et sont rejoints, toutes les deux minutes, par un nouveau combattant. But du jeu pour chaque catcheur : balancer tous les autres hors du ring ! Bien entendu, le gagnant est le dernier qui reste. La dernière fois, c'est Ric Flair qui est resté le dernier en piste, après être monté sur le ring en troisième position (un des records de la WWF !). Mais la situation devrait changer en avril, lors du championnat Wrestlemania VIII... L'invincible Hulk Hogan devrait remettre son titre en jeu.

LES OPTIONS

Il existe trois modes de jeu dans Super WWF Wrestlemania. Chacun d'entre eux peut être pratiqué à un ou deux joueurs.

UN CONTRE UN

Chaque joueur choisit son catcheur, et en avant la baston ! En mode un joueur, l'ordinateur choisit le pire ennemi du combattant humain. Ainsi, si vous choisissez Undertaker, l'ordinateur vous opposera presque à coup sûr Hulk Hogan. Si vous choisissez un des membres de Legion of Doom, vous rencontrerez un des membres de Natural Disasters.

EN EQUIPE

Chaque joueur choisit deux catcheurs. Même si le jeu ne propose que deux équipes (les Natural Disasters et les Legion of Doom), vous pouvez choisir n'importe quelle combinaison de joueurs. Vous pouvez même mettre Randy Savage le Macho et Jake The Snake dans la même équipe, même si, comme le savent tous les fans de la WWF, ces deux gaillards se détestent à mort.

LE DERNIER SURVIVANT

Cette option ressemble au jeu en équipe, à la différence que chaque joueur choisit quatre catcheurs ! Le jeu se déroule comme en équipe, mais lorsqu'un catcheur se fait sortir, il est remplacé par un des quatres A la fin, il ne reste qu'un seul survivant sur le ring et son équipe est déclarée victorieuse !

RANDY SAVAGE

Bien connu pour ses lunettes de soleil et son goût douteux pour les couleurs voyantes, cet arrogant macho se considère comme le meilleur catcheur que la terre ait jamais porté. S'il hait tous les membres de la WWF, il déteste particulièrement Jake The Snake.

HULK HOGAN

Cinq fois champion du monde, il est aussi connu pour sa force que pour son agilité. Hulk Hogan a surnommé ses biceps "ses pythons", pour d'obscures raisons, connues de lui seul. Si vous choisissez de prendre Hogan pour le Super WWF Wrestlemania, vous contrôlerez un participant agile aux capacités de récupération inégalables.

ESPACE 3 quartz

LILLE
44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82

4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint-Jacques
Tel : 27 97 07 71

V.P.C.
rue de la voyette

LESQUIN
Tel : 20 87 69 55

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

ADVENTURE ISLAND	239,00
ADVENTURE ISLAND II	259,00
AEROSTAR	195,00
ALLEWAY	195,00
ALL STAR CHALLENGE	239,00
ALTERED SPACE	239,00
AMAZING TATOR	239,00
BASEBALL	140,00
BATMAN	220,00
BATTLE TOADS	239,00
BEETLE JUICE	239,00
BLADES OF STEEL	259,00
BOMBER KING 2	239,00
BOXXLE	195,00
BRAINBENDER	239,00
BUBBLE BOBBLE	239,00
CASTLEVANIA 1	195,00
CASTLEVANIA 2	239,00
CHASE HQ	195,00
CHESSMASTER	239,00
CHOPLIFTER 2	239,00
CONTRA	239,00
CRYSTAL QUEST	239,00
DAE DALIAN OPUS	140,00
DAYS OF THUNDER	239,00
DICK TRACY	239,00
DOUBLE DRAGON 2	239,00
DOUBLE DRAGON	195,00
DOUBLE DRIBLE	239,00
DR MARIO	195,00
ELEVATOR ACTION	239,00
F1 HERO	239,00
F1 RACE	195,00
F1 SPIRIT	195,00
FACEBALL 2000	299,00
FASTEST LAP	239,00
FIGHTING SIMULATOR	239,00
FINAL FANTASY ADV	299,00
FINAL FANTASY LEG 2	299,00
FINAL FANTASY LEG	299,00
FORTIFIED ZONE	239,00
FORTRESS OF FEAR	239,00
GAME LIGHT	199,00
GAUNLET 2	239,00
GHOSTBUSTER 2	239,00
GOLF	195,00
GREMLINS 2	220,00
HAL WRESTLING	239,00
HUDSON HAWK	239,00
KID ICARUS	239,00
KUNG FU MASTER	195,00
MARBLE MADNESS	239,00
MEGAMAN 2	239,00
MEGAMAN	239,00
METROID 2	239,00
MICKEY DANGEROUS C	239,00
MICKEY MOUSE 2	239,00
MICKEY MOUSE	239,00
MOTOCROSS	195,00
NAVY SEALS	239,00
NEMESIS 2	239,00
NEMESIS	239,00
NFL FOOTBALL	239,00
NINJA BOY	239,00
NINJA TURTLE 2	239,00
NINJA TURTLE	239,00
PACMAN	195,00
PIPE DREAM	140,00
PLAY ACTION FOOTBALL	239,00
POWER MISSION	239,00
PRINCE OF PERSIA	239,00
PUNISHER	239,00
Q BILLION	195,00
RADAR MISSION	195,00
RESCUE OF PRINCESS	195,00
ROBOCOP 2	239,00
R TYPE	239,00
SERPENT	140,00
SHANGHAI	140,00
SIMPSONS	259,00
SNOOPYS	195,00
SNOW BROTHERS	239,00
SOCCER	195,00
SPIDERMAN	195,00
STAR TREK	239,00
SUPERMARIOLAND	195,00
SUPER RC PRO AM	195,00
TENNIS	195,00
TERMINATOR II	259,00
TINY TOON	239,00
TRADUCTEUR FRENCH-ENGLISH	299,00

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL 949 F

MEGADRIVE+PERITEL+SONIC 1 290 F

CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 150 F

ALEX THE KIDD	310,00
ALIEN STORM	285,00
ARROW FLASH	190,00
ART ALIVE	310,00
ATOMIC ROBOKID	285,00
BATMAN	345,00
BATTLE GOLF	190,00
BLOCK OUT	150,00
BONANZA BROS	285,00
CALIFORNIA GAMES II	465,00
CENTURION	425,00
CRACK DOWN	150,00
DANGEROUS SEED	190,00
DARIUS 2	345,00
DARK CASTLE	400,00
DESERT STRIKE	449,00
DEVIL CRUSH	449,00
DHANA	385,00
DICK TRACY	310,00
DJ BOY	285,00
DOUBLE DRAGON II	425,00
DRAGON EYES 3	449,00
EA ICE HOCKEY	425,00
EL VIENTO	400,00
F1 CIRCUS	425,00
F1 GRAND PRIX 60 Hz	385,00
F22 INTERCEPTOR	449,00
FANTASIA	345,00
FAIRY TALE ADVENTURE	385,00
FATAL REWIND	400,00
FIRE MUSTANG	345,00
GALAXY FORCE 2 60 Hz	385,00
GHOSTBUSTERS	285,00
GOLDEN AXE 2	385,00
GYNOUG	360,00
IMMORTAL	425,00
J. MADDEN 92	425,00
KLAX	285,00
J MONTANA 2	345,00
JAMES POND	400,00
JEWEL MASTER	285,00
JORDAN VS BIRD	449,00
MARIO LEMIEUX HOCKEY	449,00
MARVEL LAND	360,00
MASTER OF WEAPON	345,00
MEGAPANEL	285,00
MERCS 2	425,00
MERCS	449,00
MICKEY CASTLE	345,00
MIDNIGHT RESIST	449,00
MOONWALKER	285,00
OUT RUN	285,00
PHELIOS	285,00
POPULOUS	360,00
POWERBALL	449,00
QUACK SHOT DONALD	385,00
RINGS OF POWER	465,00
ROAD RASH	449,00
ROBOCOD	425,00
ROLLING THUNDER 2 60 Hz	449,00
SAINT SWORD	190,00
SONIC	345,00
SPIDERMAN	250,00
STAR CRUISER	190,00
STAR FLIGHT	449,00
STEEL EMPIRE	449,00
STREETS OF RAGE	425,00
SUPER FANTASY ZONE	449,00
SUPER LEAGUES	310,00
SUPER REAL BASKET BALL	385,00
SUPER SHINOBI	385,00
SUPER WARS	449,00
SWORD OF SWODAN	250,00
TASK FORCE HARRIER	449,00
THUNDER FOX 60 Hz	285,00
THUNDERFORCE III	465,00
UNDEAD LINE	385,00
TOE JAM & EARL	425,00
TURBO OUT RUN	425,00
VERYTRAX	190,00
WANI WANI	345,00
WONDERBOY 3	150,00
WONDERBOY 5 60 Hz	425,00
WORLD CUP SOCCER	360,00
XDR	190,00

ADAPTATEUR
POUR CARTOUCHES JAPONAISES 98F
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE 49 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES
GRATUIT

SUPER FAMICOM

ADVENTURE ISLAND	549,00
CONTRA SPIRIT	549,00
HYPER ZONE	439,00
POPULOUS	439,00
PRO SOCCER	549,00
SUPER R TYPE	439,00
THUNDER SPIRIT	549,00

ADAPTATEUR SUPER NES/SUPER FAMICOM 195,00 F

GAME GENIE POUR N.E.S. 590 F

GAME GEAR

GAME GEAR + COLUMNS 990 F

GAME GEAR + SONIC 1 090 F

GAME GEAR + LOUPE + OUT RUN 1 090 F

ALIMENTATION SECTEUR 69F

ALESTE	280,00
AXE BATTLER	245,00
BERLIN WALL	190,00
DONALD DUCK	245,00
DRAGON CRISTAL	245,00
FANTAZY ZONE	245,00
FRAY	280,00
GLOC	245,00
HEAD BUSTER	190,00
HEAVY WEIGHT CHAMPION	245,00
KINETIC CONNECTION	190,00
MAPPY LAND	245,00
MICKEY...ILLUSION	245,00
NINJA GAIDEN	245,00
OUT RUN	215,00
PENGO	190,00
SHINOBI	245,00
SONIC	245,00
SPACE HARRIER	245,00
SUPER GOLF	245,00
SUPER MONACO	215,00
WONDER BOY	215,00
J. MONTANA	245,00

SUPER NES USA

+ Mario 4
+ Prise péritel
1 990 F

BILL LAMBEER'S BASKETBALL	549,00
CASTLEVANIA 4	590 ,00
CHESSMASTER	549,00
FINAL FANTASY 2	590 ,00
FINAL FIGHT	549,00
F ZERO	549,00
GHOULS AND GHOSTS	549,00
JOE & MAC	549,00
JOHN MADDEN	590,00
LEMMINGS	549,00
PILOT WINGS	549,00
POPULOUS	549,00
R P M RACING	549,00
SUPER OF ROAD	549,00
SUPER R TYPE	549,00
SUPER TENNIS	549,00
ZELDA 3	590,00

MEGA C.D.

+ ERNEST EVANS
2 990 F

ERNEST EVANS	399,00
HEAVY NOVA	399,00
SOL FEACE	499,00

Bon de commande à envoyer à **ESPACE 3 VPC** - Rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59810 LESQUIN Tel : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50 F)	20 F
TOTAL A PAYER	

Nom :..... Prénom :.....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... VILLE : .....

AGE :..... Téléphone : .....

Je joue sur : **NINTENDO** NES ☐ Game Boy ☐

SEGA Mega Drive ☐ Master system ☐ Game Gear ☐

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre-remboursement +35 F

☐ carte bleue - Numéro :
Date de validité :

SIGNATURE (parents pour les mineurs)

Signature :

C+ 8

x valables sauf erreurs d'impression -toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs- Dans la limite des stocks disponibles

ACCROCHEZ V

OS CEINTURES.

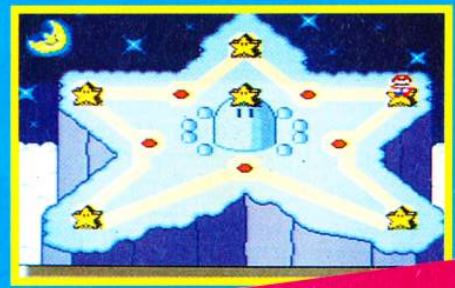
SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER MARIO 4

Dans un mois, la Super Nintendo sera disponible en France avec Super Mario 4 inclus dans le package ! En attendant, voici le guide du plus grand jeu de plate-forme du monde : de quoi vous faire découvrir toutes les possibilités de ce jeu, et la solution de certaines de ses difficultés.

LA CARTE

Super Mario 4 comporte une centaine de niveaux. Plus ou moins longs, ils sont une source intarissable de bonus en tout genre et de pouvoirs augmentant les capacités de Mario. La progression n'est pas linéaire, on ne doit pas forcément terminer un niveau pour en commencer un autre. Cependant, il existe une trame dans le jeu. Elle est représentée par une carte où les stages sont symbolisés par des pastilles jaunes. Pour y accéder, Mario emprunte différents chemins. Les stages plus importants sont différenciés par de petites icônes (châteaux, maisons, tubes...). Certains niveaux sont complémentaires, d'autres sont indispensables pour progresser. Pour donner un exemple, on peut accéder au monstre final en n'ayant accompli que la moitié du jeu. Une fois un stage terminé, rien ne vous empêche d'y retourner pour refaire le plein de vies et de bonus. Surtout que, à tout moment, on peut sortir d'un stage déjà fini et revenir à la carte principale. Pour cela, il suffit de faire une pause et d'appuyer ensuite sur Start.



LE DRAGON

Pour avoir accès à ces tableaux, il faut au préalable avoir passé tous les stages en forme d'étoiles sur la carte. Une fois cette tâche accomplie, une étoile apparaîtra au centre du pentagone et vous pourrez alors entrer dans la zone spéciale. Ici, la difficulté est beaucoup plus élevée. A réserver aux professionnels.

guide ... le guide ... le guide ... le guide ... le guide ...

Le dragon est une innovation par rapport aux autres aventures de Mario. Que tous les monstres tremblent, car voici Super Mario à cheval sur son dragon !

En cognant sur un bloc, vous faites sortir un œuf. Au bout de quelques secondes, l'œuf éclot et un dragon apparaît. Il existe deux types de dragons : les rouges et les verts.

Le dragon rouge est trop petit pour être monté. Mario doit le tenir à bout de bras et lui faire manger les ennemis. Au bout de quelques repas, le petit dragon rouge devient adulte. Il possède alors les mêmes caractéristiques que le dragon vert.

Mario peut utiliser le dragon vert comme monture. Il est alors plus rapide et un seul saut suffit pour éliminer les ennemis.

Avec son dragon, Mario peut avaler les monstres. Plus besoin de fuir, Mario est devenu un prédateur.

Lorsque le dragon avale une tortue, il peut la garder dans la bouche et augmenter ses pouvoirs. Il lui est alors possible de voler durant une courte durée.

Au lieu de voler, le dragon peut aussi cracher des flammes. Lorsqu'il avale un monstre, il le digère et le recrache en un jet de flammes.

QUAND MARIO DEVIENT SUPER MARIO...

Outre les classiques champignons rouges qui le font doubler de taille, Mario dispose d'autres options qui le transforment en véritable surhomme. Ces pouvoirs sont indispensables pour progresser dans le jeu sans difficulté.

Dans les tableaux aquatiques, Super Mario nage comme un poisson dans l'eau. Son inertie est modifiée et il peut atteindre en nageant des endroits inaccessibles en temps normal.

La plume donne une cape à Super Mario. Il peut s'en servir pour voler. Pour cela, il doit courir et prendre son élan. La cape lui permet aussi d'allonger son attaque (en pivotant sur lui-même) et de faire sortir des bonus de certains blocs.

Mario peut prendre les carapaces des tortues. Il se déplace avec et s'en sert comme projectile sur les monstres. Les carapaces sont très utiles pour éliminer des ennemis qui s'approchent en groupe. Un seul coup suffit pour les détruire tous.

Lorsqu'il prend un bonus en forme de ballon, Super Mario gonfle comme une baudruche et flotte lentement. Cela lui permet de voler sans élan (durant un temps limité) et d'atteindre des tableaux cachés, accessibles seulement par la voie des airs.

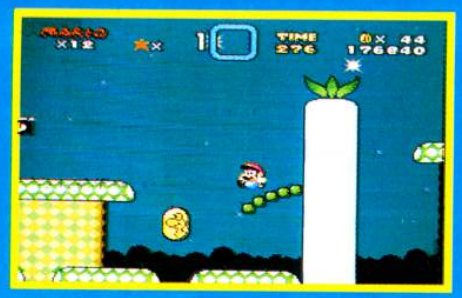
le guide ... le guide ... le guide ... le guide ... le guide

LE MONDE DE SUPER MARIO 4

Le monde de Super Mario 4 est aussi varié que dangereux. Voici quelques exemples de ce qui vous attend.

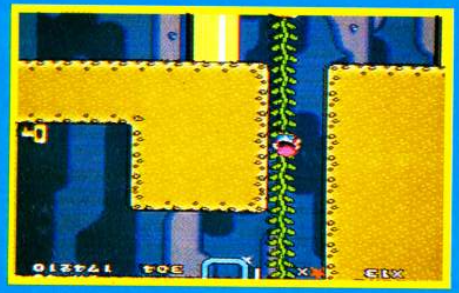
Il y a de nombreux endroits inaccessibles à Mario sans moyen de locomotion. Ici, une plate-forme composée de crânes lui permet de traverser la mer de lave en toute sécurité.

Tous les chemins ne mènent pas forcément à bon port. Vous pouvez actionner des interrupteurs pour aiguilloner votre plate-forme. N'hésitez pas à emprunter plusieurs voies pour découvrir la plus intéressante.



Ces tiges flexibles sont très utiles pour sauter jusqu'à des hauteurs vertigineuses. Il suffit de quelques rebonds pour prendre de l'élan et Mario devient un véritable projectile.

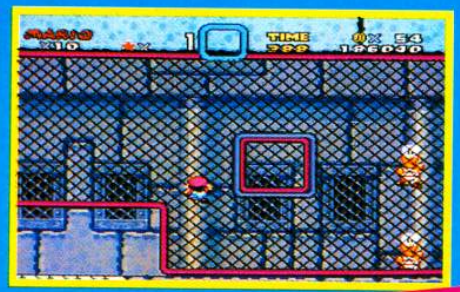
Au lieu de faire de simples sauts, Mario peut bondir en tournoyant sur ses ennemis. Il fait ainsi beaucoup plus de dégâts. Cela lui permet aussi de se frayer un chemin en cassant des blocs jaunes.



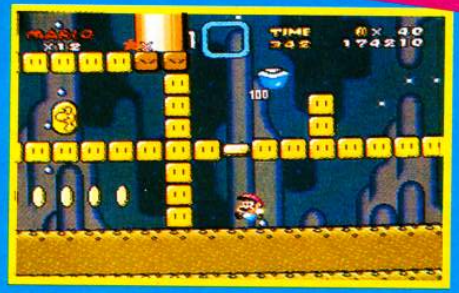
Il existe presque toujours un moyen de revenir sur ses pas. Dans cet exemple, Mario (qui a doublé de taille) casse un bloc pour faire pousser une plante grimpante qu'il utilise comme échelle.

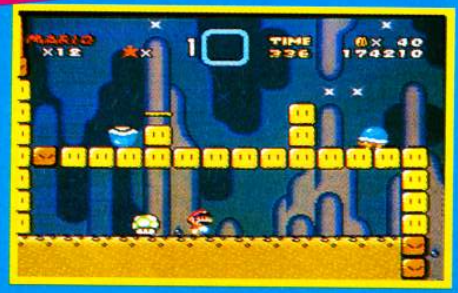
Parmi les derniers niveaux, certains sont dans la pénombre. Un petit coup sur le bloc fait apparaître une boule lumineuse qui vous suivra et éclairera vos pas.

Les blocs occupent toujours une place importante dans Super Mario 4. Il y en a des centaines parmi lesquelles beaucoup contiennent des bonus cachés. Les mordus de ce jeu peuvent s'évertuer à se cogner la tête (sur les blocs) pendant des heures, leur patience sera récompensée.



Toujours dans les derniers niveaux, Mario est accroché à un grillage. Pour éviter tout contact avec les monstres, vous pouvez passer derrière le grillage en faisant pivoter une fenêtre. Le danger étant de l'autre côté, il ne reste plus qu'à poursuivre sa route.

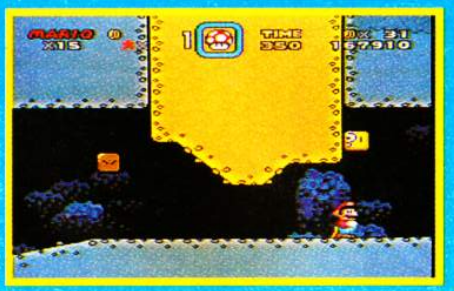




Les maisons hantées sont pleines à craquer de fantômes et d'ectoplasmes... Ces bâtiments recelent de nombreux bonus mais mieux vaut ne pas trop tarder. Fait réconfortant : une fois ces étapes passées, on peut sauvegarder la partie.

le guide ... le guide ... le guide ... le guide ... le guide

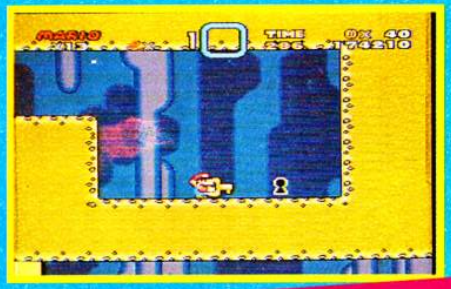
Les châteaux sont divisés en plusieurs stages. Certains sont difficiles, mais il faut les passer pour continuer. Allez d'abord faire un tour dans un stage facile pour refaire un stock de vies et de bonus.



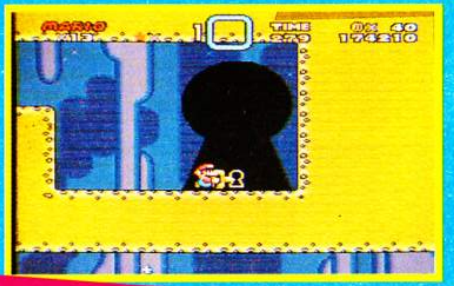
Parfois, des énormes piliers de terre descendent brusquement. Un peu de coordination suffit pour passer au bon moment.

Pour passer ces colonnes , il faut prendre son élan et, dès que la première remonte, courir d'une traite de l'autre côté.

A la mi-parcours des stages, Mario peut sauvegarder sa position. S'il arrive à toucher la barre transversale, il recommencera la partie à cet endroit.



Les clés sont très utiles car elles donnent souvent accès à des raccourcis salvateurs. Il est recommandé d'utiliser ces clés dès que possible.

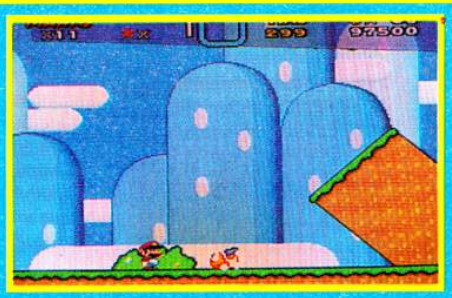


Avant de grimper d'un étage, donnez un coup de tête à chaque bloc. Si l'ordre est respecté, un champignon vert apparaît...

LES MONSTRES

Pour empêcher Mario d'arriver à ses fins, le méchant Koopa a mis sur sa route une horde de monstres affamés. Il devra aussi vaincre en combat singulier de nombreux adversaires puissants qui lui barrent la route dans les châteaux.

Un poussin incendiaire perché sur des notes de musique largue des bombes de napalm. On croit rêver ! Ce jeu est vraiment fou !



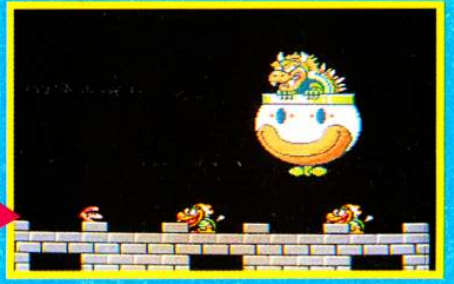
Les tortues sont les ennemies héréditaires de Mario. Il ne peut pas les supporter.

Cette chenille n'en mène pas large devant Mario. Avec son dragon, il peut la démanteler en quelques coups.

Cet hippopotame de feu tient à faire goûter à notre pauvre héros un peu de lave. L'idée n'a pas l'air de l'enchanter.

Regardez un peu la taille de ce boulet de canon ! Même le dinosaure n'en croit pas ses yeux. Il en reste stupéfait. Mais ne paniquez pas : on peut le détruire !

Enfin face à face avec Koopa. Bien au chaud dans son espèce d'engin volant, il envoie une flopée de monstres à votre rencontre. Pour s'en débarrasser, Mario doit attraper ses sbires et s'en servir comme projectiles pour l'abattre !



ZOOM

LES 10 ESSEN

En juin 1990, la Lynx d'Atari, première console portable couleur, débarque en France. Après un démarrage laborieux (peu de titres originaux pour une majorité d'adaptations de qualité moyenne), elle connaît un nouveau départ en septembre 1991. Depuis cette date, le nombre de cartouches a augmenté considérablement. Actuellement, 37 jeux sont disponibles, et ce n'est pas fini ! Pour les prochains mois, Atari a prévu de lancer une quinzaine de jeux. A la fin de l'année prochaine, le parc Lynx pourrait ainsi s'enorgueillir de ses 100 jeux ! La Lynx II a contribué au réveil d'Atari. Plus confortable et techniquement plus performante, elle est fin prête pour recevoir des softs de qualité. On constate d'ailleurs une recrudescence de très bons jeux, variés, originaux et passionnants.

DOSSIER RÉALISÉ PAR AXEL, NAVARRO ET LAURENT

TOKI

(Atari) C+ n° 7

Partout où il passe, Toki fait un malheur. Il déchaîne les passions et procure au joueur un sentiment de dépendance. Les doigts restent collés sur le joypad (ou le joystick) jusqu'à extinction de la machine pour cause de surchauffe. Qui a dit que j'exagérais ? Si peu ! Et quand vous découvrirez le vrai visage de Toki, un homme que le destin a transformé en singe (on est peu de chose), vous ne résisterez pas à l'appel du primate amoureux, au fond des bois, criant vengeance. La belle pour laquelle vous auriez décroché la lune vient d'être kidnappée par une puissance, évidemment diabolique, qui est à l'origine de votre mutation. Vous parviendrez à retrouver votre aspect "normal" si vous triomphez des nombreux pièges qui vous séparent de la jeune fille. Et ils sont coton, les pièges ! Les ennemis sont innombrables et variés. Des fleurs venimeuses, des oiseaux voraces, des quadrupèdes bornés... il y en a pour tous les goûts. Mais, dans son extrême bonté, votre géniteur vous a doté de certaines qualités non dénuées d'intérêt : vous grimpez aux lianes comme Tarzan, vos sauts sont aussi performants que ceux d'un kangourou, et vos "crachats" de boules de feu sont redoutables. Les niveaux sont assez riches pour ne pas s'ennuyer. Scrollings vertical et horizontal s'enchaînent avec souplesse et les décors ne sont jamais les mêmes. Si vous ne deviez emporter qu'une seule cartouche Lynx sur une île déserte, soyez assuré que Toki serait un excellent compagnon.

XYBOTS

(Atari) C+ n° 7

A l'origine, les consoles de jeux étaient davantage conçues pour les amoureux d'arcade, de shoot-them-up, beat-them-all et autres jeux de plates-formes. Les aventuriers devaient se rabattre sur les micros pour assouvir leur passion légitime. Désormais, on constate que cette ségrégation n'a plus vraiment cours. La plupart des grandes aventures micro ont été adaptées sur consoles. Gauntlet sur Lynx en est l'exemple parfait. Mais ce qui est récent, c'est la création originale de jeux d'aventure pour console. Xybots est un subtil mélange d'aventure et d'action. Certains aspects du jeu sont très proches de Dungeon Master, leadership dans le domaine aventure. Les décors en 3D et les déplacements du héros en sont la preuve. Il existe plusieurs chemins pour arriver au bout de ces labyrinthes dont la complexité croît à chaque niveau. Il est difficile de se repérer dans ces couloirs où tous les murs se ressemblent. Les Xybots, envahisseurs robotisés, cherchent par tous les moyens à vous abattre. A vous de les éviter (la carte des lieux et autres objets particulièrement utiles sont vendus par le distributeur automatique, à la fin de chaque niveau) ou de les descendre. Des téléporteurs et des salles secrètes sont à votre disposition, si vous parvenez à les découvrir ! Mais ce qui compte avant tout dans cette histoire, c'est de rester en vie. Et le moyen le plus sûr est de garder assez d'énergie pour terminer le jeu. Des globes énergétiques vous redonnent de la force, mais ils sont rares et parfois difficiles d'accès. Enfin, il ne faut pas négliger l'aspect stratégique du jeu. En jouant à deux (câble Comlynx), vous pouvez élaborer un plan d'attaque efficace.

TIELS SUR LYNX

ZOOM

TURBO SUB (Atari) C+ n° 4

L'arrivée de Turbo Sub, à la fin de l'année dernière, a marqué le début des nouveaux produits Atari, originaux et diversifiés. Turbo Sub fait figure de porte-drapeau. Ce shoot-them-up/arcade vous plonge dans un univers aquatico-aérien. En effet, après que vous avez détruit un maximum d'avions, têtes monstrueuses (quel réalisme !) et objets volants identifiés, on vous avertit par signal sonore qu'il est temps de vous enfoncer dans la mer pour repousser les vagues d'envahisseurs. Le passage entre les états aérien et liquide est admirablement réussi.

Turbo Sub est bien le meilleur shoot-them-up sur Lynx.

Une fois sous l'eau, l'ambiance est tout autre. Même si les actions ne changent pas beaucoup (slaloms entre des blocs indestructibles, dégagements sur les côtés...), on a une impression de flottement très agréable. Comme récompense de votre courage, une grotte sous-marine vous ouvre ses portes avec, à l'intérieur, des mégabombes et des tirs lasers. Les gemmes ramassées lors de vos combats servent à payer ces armes supplémentaires. Pour chaque niveau, les ennemis rivalisent de puissance. Une jouabilité exemplaire doublée d'une animation sans faille,

KLAX

(Atari) C+ n° Hors Série

Depuis l'apparition de l'incontournable Tétris, de nombreux jeux s'en sont inspirés, de près ou de loin. Columns, Docteur Mario, Block Out, Klax ont contribué au développement de ce type de jeu qui mélange avec succès réflexion et action. Les salles d'arcade ne devaient pas suffire pour contenir un tel déferlement de "vedettes". Il a fallu que les micros et les consoles se chargent de leur développement. C'est ainsi que Klax est apparu sur Lynx. Le principe de jeu est à la fois simple et compliqué. Aligner des briques de même couleur suivant un axe horizontal, vertical ou diagonal (ce qui rapporte le plus de points), n'est pas sorcier. Une fois l'alignement réussi ("Klax"), les briques disparaissent. Mais ce qui devient compliqué et, dans ce cas, passionnant, c'est le moyen utilisé pour acheminer ces maudites briques. Un tapis roulant qui ne s'arrête jamais et qui prend un malin plaisir à accélérer les fait glisser vers le bas de l'écran. Equipé d'un godet, vous devez les ramasser avant qu'elles ne disparaissent et les ranger dans l'une des cinq cases disponibles à cet effet. Pour passer au niveau suivant, il faut remplir certaines conditions : soit réaliser plusieurs Klax ou des diagonales, soit atteindre un certain nombre de points... A aucun moment l'ennui ne vous assaille. Klax utilise l'écran de la console selon un axe vertical, ce qui est une excellente idée car il convient parfaitement à la forme du tapis roulant. On aurait pu penser que Tétris avait épuisé toutes les ficelles de ce type de jeu, Klax démontre avec brio qu'il n'en est rien et que les beaux jours sont devant nous.

AWESOME GOLF (Atari) C+ 6

Les cartouches de sport ne sont pas légion sur Lynx et c'est sans problème qu'Awesome Golf s'est imposé comme le meilleur simulateur de sport. Les options sont nombreuses : sélection du lieu du parcours, 9 ou 18 trous, force du vent, entraînement ou tournoi, clubs pour tous les coups et même choix du sexe du personnage. Vu la taille de la console, on se demande où ils mettent tout ça ! Le scrolling et l'effet de zoom permettent de corriger la direction du tir et d'analyser le terrain. On retrouve les incontournables obstacles naturels : bunker de sable, petits lacs, forêts, buttes... Vous ne serez pas dépaysé par le swing du joueur ; on règle d'abord la puissance du coup, puis on donne l'effet désiré à la balle. Simplicité et efficacité avant tout ! Sur le plan technique, c'est du beau travail. La bande sonore est vivante et offre des digitalisations vocales. Bien que les graphismes soient en 2D, ils ont le mérite d'être parfaitement clairs. Un bond dans le cercle très fermé des simulations sportives.

ZOOM

SCRAPYARD DOG

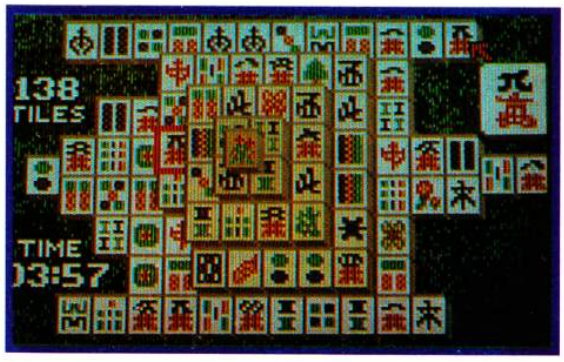
(Atari) C+ 3

Au même titre que les shoot-them-up, les jeux de plates-formes sont un genre très répandu sur consoles portables ou de salon. Après avoir développé des classiques tels que Mrs Pacland, Viking Child ou l'excellent Toki, Atari devait se démarquer de ces adaptations trop linéaires et à la longue sans grand intérêt. Scrapyard Dog se rapproche davantage des nouveaux jeux de plates-formes dont les nombreuses salles secrètes, les passages dissimulés et les situations humoristiques donnent au joueur l'envie de refaire le parcours dans l'espoir de découvrir de nouveaux endroits (la série des Super Mario, Robocod II ou Sonic en sont les plus beaux exemples). Sans égaler ces grands jeux, Scrapyard Dog n'en est pas moins intéressant. Pour retrouver son toutou chéri, enlevé par l'odieux Mr Big, le héros traverse six niveaux de quatre rounds chacun. La plupart des éléments du décor (une décharge publique) lui servent de plate-forme pour éviter les pièges des hommes de main de gros Big. Mais le jeu prend tout son intérêt lorsque vous découvrez les bonus cachés et surtout les quatre pièces secrètes. Et elles ne se contentent pas d'être secrètes, chacune vous offre un mini-challenge. Heureux veinard ! Par exemple, dans la chambre musicale, il faut recomposer un air de musique en sautant sur des touches du piano. Les autres ? A vous de les trouver ! Les graphismes humoristiques apportent du dynamisme au jeu. La taille des sprites est satisfaisante et l'animation itou ! Un jeu original qui figure dans les tout premiers jeux de plates-formes Lynx.

SHANGAI

(Atari) C+ n° HS

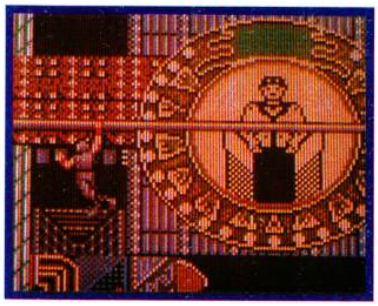
Shangaï est le parfait exemple du jeu facile à adapter sur consoles. Pas ou peu d'animation, un graphisme stylisé au maximum, cet ancêtre du jeu de dominos, proche du mah-jong, a été développé sur toutes les machines. Il fait le bonheur de tous ceux qui aiment se chatouiller les méninges. Ce pur jeu de réflexion ne demande que quelques secondes pour assimiler la règle. Le joueur dispose de 144 dominos qui varient selon les thèmes choisis : fleurs, dragons, points cardinaux... Pour gagner, il faut les faire disparaître. Il suffit pour cela de les enlever deux à deux. Pas facile quand on sait qu'ils forment des piles et qu'il est impossible de retirer les dominos qui se retrouvent en dessous. A tout moment le joueur peut faire appel au programme pour qu'il lui indique le meilleur coup à jouer. La possibilité de jouer contre un adversaire, l'un contre l'autre ou simultanément, accroît l'intérêt du jeu. On se sent moins seul pour affronter le dragon, la tortue ou le poisson (noms des quelques formes représentant la pile de dominos). Techniquement, le programme est de bonne qualité. Les programmeurs ont pensé à ceux qui auraient du mal à identifier certaines figures : lorsque le joueur passe le curseur sur un domino, ce dernier est zoomé en haut à droite de l'écran. Cela surprend au début mais, à la longue, on apprécie. Vous cherchiez un jeu de réflexion pur et dur, avec un taux de difficulté élevé et un plateau de jeu aux formes différentes ? Shangaï est fait pour vous.



NINJA GAIDEN

(Tecmo) C+ n° 2

Si le beat-them-all est votre tasse de thé, vous prendrez sûrement beaucoup de plaisir à jouer les redresseurs de tort dans Ninja Gaiden. Ce n'est pas tant l'originalité du scénario, ultra-classique pour ce type de jeu, que le soin apporté aux graphismes et à l'animation qui vous en mettra plein la vue. Quatre niveaux particulièrement difficiles attendent le ninja novice que vous incarnez. Les décors, de très bonne qualité, représentent une ville désertée par les âmes sensibles. Seuls vivants de cet univers urbain : les sbires du terrible Dark Lord, au nom évocateur. Ce dernier se fera un plaisir de corriger votre impertinence à la fin du jeu, si toutefois vous y parvenez. Les premiers combats pourraient se gagner en gardant les mains dans ses poches tant les ennemis sont ridiculement faibles. Ils arrivent par groupe de trois, presque la fleur aux dents, pour tester votre technique des arts martiaux. Le hors-d'œuvre avalé, vous passez aux choses sérieuses. Pour cela il est souhaitable de récupérer certains bonus (blue pill et red pill qui augmentent la force de vos coups, une épée et pourquoi pas du temps supplémentaire) que vous découvrirez en détruisant les cabines téléphoniques, les barils et les caisses. L'incontournable monstre de fin de niveau rigole déjà en vous voyant arriver à moitié essoufflé par les efforts précédents. Certains passages demandent dextérité et prudence, comme sauter sur des passerelles ou faire de la barre fixe avec des tuyaux d'évacuation. Ninja Gaiden est un beau beat-them-all qui tient la route grâce à son animation fluide et rapide, une bande sonore entraînante et des graphismes hyper-réalistes.



WARBIRDS

(Atari) C+ n° 1

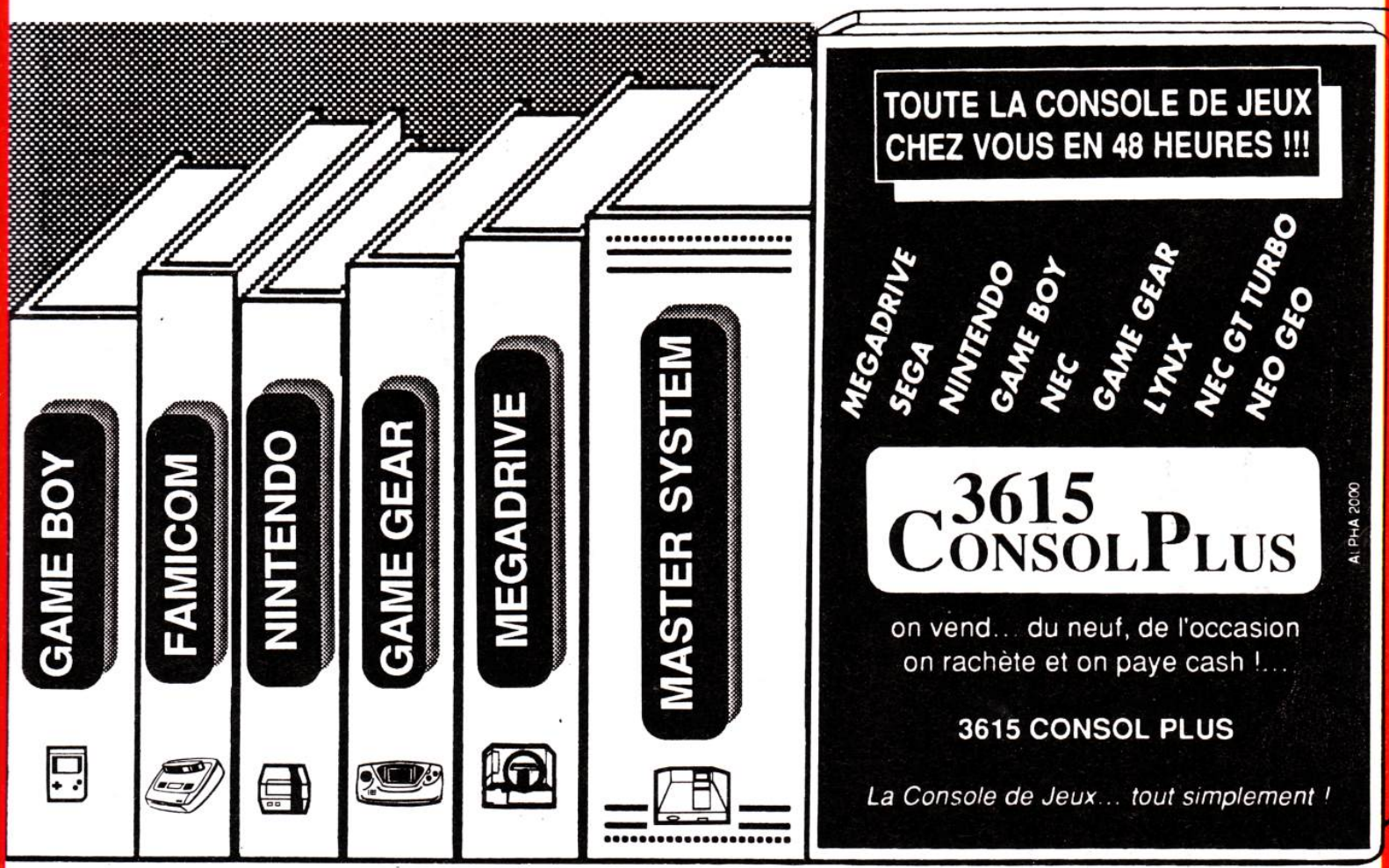
Si l'on devait choisir le jeu qui symbolise le mieux les nouveaux produits Lynx, Warbirds arriverait sûrement en tête. Entre le simulateur de vol et le jeu d'arcade, il dépasse la plupart des autres titres. Arrivé en France il y a déjà six mois, il allie originalité et réalisme. A bord d'un biplan de l'US Air Force, votre objectif est de descendre tout avion ennemi qui pointe son hélice dans le ciel. Les deux mitrailleuses à l'avant de l'appareil (l'action se déroule pendant la Première Guerre mondiale) sont vos uniques recours. L'un des points forts de Warbirds réside dans la richesse de ses options qui, toutes paramétrables, laissent une totale liberté au joueur pour mener sa mission à terme. Six missions différentes (du simple duel au combat à trois), nombre de munitions à emporter, résistance aux tirs, anti-collision désactivée, mode simulation ou arcade... autant d'éléments à choisir à chaque briefing. Warbirds se fait aussi remarquer par ses caractéristiques techniques qui rivalisent avec les autres portables couleur. Même si les décors ne varient pas beaucoup, la représentation graphique des avions est de très bonne qualité. Les cadrans sont lisibles et l'effet de zoom est bien rendu. Les principales figures acrobatiques (vrille, looping, vol sur le dos, virage à 45 degrés...) procurent de véritables sensations et renforcent l'aspect réaliste du jeu. Les bruitages créent une bonne ambiance sonore. Accroché à votre manche à balai, vos heures de vol vont se compter en mois !

HARD DRIVIN'

(Domark) C+ n°5

Sur Lynx, deux titres seulement font appel à vos talents de conducteur automobile : Checkered Flag et Hard Drivin'. Ce dernier est bien connu des possesseurs de micro, et l'adaptation sur consoles reste fidèle à l'original. Les décors en 3D surfaces pleines donnent à l'animation plus de souplesse et un réalisme étonnant. Votre objectif est de battre le temps du redoutable Phantom Photon. Deux circuits : le parcours de vitesse et l'acrobatique. Mais ne croyez pas être seul sur la route. Les voitures venant en sens inverse ne font pas de la figuration, elles représentent un danger et vous obligent à rester dans votre file. Croyez-moi, ce n'est pas si facile. Le moindre coup de volant et la voiture réagit automatiquement. Les sorties de route sont fréquentes et les accidents, enregistrés par une caméra placée sur le côté de la route, peuvent être revisualisés. Le principal reproche que l'on a toujours fait à Hard Drivin' concerne le nombre limité de circuits (2 en tout !). Malgré cela, c'est un des grands classiques qu'il faut connaître.

ZOOM

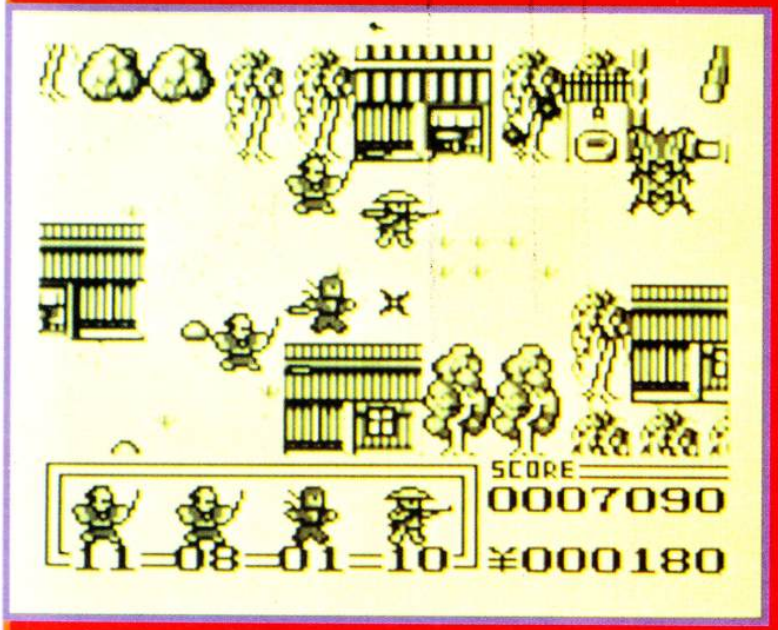


Ce serveur minitel est indépendant de celui du magazine CONSOLES + (TCPlus)

FLASH

Flash ! Un coup d'œil rapide sur des cartouches que nous ne pouvons vous présenter en test, pour des raisons diverses et variées, délais, actu, nombre de pages, cartouche sans grande importance, etc. Rassurez-vous, nous avons quand même exploré ces jeux à fond et nos notes sont mûrement réfléchies !

MERCENARY FORCE



GAME BOY

Génial ! Enfin un shoot'em up original, à la fois brutal, rapide, intelligent et original ! La disposition tactique des mercenaires est cruciale : en ligne, pour attaquer ? En carré, pour protéger ses arrières ? En colonne, pour survivre ? Autant de choix stratégiques qui, combinés à la composition de départ de l'équipe, assurent une infinie diversité.

Chine médiévale : vous engagez quatre mercenaires pour débarrasser la région des brigands qui la pillent et la terrorisent. Six types différents de mercenaires sont à votre disposition. Vous pouvez les combiner comme vous voulez, et même prendre quatre fois le même ! La bagarre commence ensuite, sur un écran défilant à scrolling horizontal. Vous choisissez et pouvez modifier sans cesse la disposition de vos mercenaires.

Présentation : 62%
Graphisme : 71%
Animation : 68%
Bande-son : 75%
Jouabilité : 91%
Durée de vie : 94%
Intérêt : 96%

BUBBLE

GAME BOY

C'est l'histoire d'un tout petit brontosaure qui se trouve perdu dans un immense palais plein d'ennemis, et qui souffle des bulles pour enfermer ces derniers et les détruire... Vous trouvez ça vraisemblable ? C'est en tout cas le scénario d'un des plus grands classiques du jeu d'arcade : 99 tableaux à résoudre et, heureusement, des mots de passe pour conserver vos acquis !

L'adaptation sur Game Boy n'était pas facile. Les programmeurs ont bien restitué la rapidité de l'action et le fun de chaque tableau. Cependant, l'absence de couleur et un graphisme moins détaillé uniformisent les décors et les ennemis. Ce jeu, originellement bourré de fantaisie, devient plus aride, plus sévèrement tactique. Une excellente cartouche pourtant, surtout si on ne connaît pas les Bubble Bobble antérieurs. Mais au fait, comment expliquer l'absence d'un mode 2 joueurs par Game Link ? Bizarre, et dommage.

Présentation : 68%
Graphisme : 57%
Animation : 61%
Bande-son : 72%
Jouabilité : 68%
Durée de vie : 74%
Intérêt : 69%

BOULDER DASH

GAME BOY

Dans la série "les classiques éternels adaptés sur Game Boy", voici Boulder Dash ! Votre personnage est un mineur qui, à chaque mine ou tableau, doit ramasser un certain nombre de diamants avant de sortir. Il creuse ses propres galeries et doit éviter de dangereux éboulements de rochers... ou les provoquer pour écraser des monstres, faire naître des diamants à travers un mur magique, enfermer l'abominable Blob qui grossit sans fin, etc. Les possibilités du jeu semblent illimitées, c'est une succession de puzzles et de casse-tête à vous rendre fou !

Adaptation réussie ! Boulder Dash se joue parfaitement sur Game Boy ! Les tableaux ont été scrupuleusement conservés ; même si vous les connaissez déjà, les 4 niveaux de difficulté renouvelleront le challenge. Et il existe un mode à deux joueurs impitoyable, par Game Link : le premier qui finit le tableau arrête brutalement le jeu de son adversaire et marque tous les points ! Terriblement stressant.

Présentation : 72%
Graphisme : 75%
Animation : 66%
Bande-son : 53%
Jouabilité : 92%
Durée de vie : 96%
Intérêt : 95%

THUNDER FORCE III

MEGADRIVE

Ce remarquable shoot'em up est à la fois très vieux et tout nouveau ! En effet, cela fait plus d'un an qu'il était disponible en import parallèle ; le voilà qui sort officiellement ce mois-ci. Joli décalage... Le principe de jeu se résume en quelques mots : scrolling horizontal, vaisseau, armes diverses, aliens en tout genre. C'est banal ? Mais la réalisation de Thunder Force III est un sommet dans le genre !

Messieurs, voici le meilleur shoot'em up jamais programmé sur Megadrive ! Vitesse de jeu étourdissante, graphisme sublime, armes démentielles qui balaient tout sur les écrans, aliens de fin de niveau qui vous coupent le souffle, contrôle irréprochable, mondes diversifiés et instantanément accessibles : la perfection ! Si vous êtes passés à côté de cette merveille, ruez-vous chez le cartouchier le plus proche !

Présentation : 92%
Graphisme : 92%
Animation : 98%
Bande-son : 80%
Jouabilité : 92%
Durée de vie : 88%
Intérêt : 95%

GAME'S

Le plus grand choix de jeux

PARLY 2
Centre Commercial Tél. 39 55 19 20

VELIZY 2
Centre Commercial Tél. 34 65 18 81

ST-QUENTIN YVELINES
Espace St-Quentin Tél. 30 57 13 43

LYON LA PART-DIEU
Centre Commercial Tél. 78 62 70 30

CAGNES-SUR-MER
67, boulevard du Maréchal Juin Tél. 93 22 55 2

NEWS

ON AURA TOUT VU !

Vous connaissiez sans doute les Power Gloves, les fameux gants de contrôle pour Nintendo. Et bien voici les Video Game Gloves. Il s'agit d'une paire de gants avec les quatre doigts coupés à moitié ou, si vous préférez, une paire de mitaines avec un pouce complet... L'intérêt ? Eviter la douleur au pouce qui

peut survenir après de longues parties cramponné au joypad. Et c'est très sérieux : son concepteur, médecin, prétend que le muscle du pouce se voit renforcé par ce gant magique. Et pour rendre les parties plus fun, il existe plusieurs modèles couleur fluo à l'effigie de nombreux héros : Batman, Spiderman, Bonk...

UNE BATTERIE POUR GAME BOY

Pour éviter d'avoir à changer trop souvent les piles sur Game Boy, il existe une alimentation externe distribuée par Bandai qui sert également d'accumulateur. Le problème, c'est qu'elle n'est pas solidaire de la Game Boy : il faut la fixer à la taille par exemple, ce qui n'est pas toujours pratique pour jouer. Naki, le spécialiste américain de l'accessoire pour console, vient de lancer un petit accumulateur qui se met à l'emplacement des piles. Diminution de poids, utilisation plus pratique, cet accessoire a toutes les qualités pour remplacer celui que propose actuellement Bandai.

CES DE CHICAGO

C'est du 28 au 31 mai qu'aura lieu cette année le Summer Consumer Electronics Show à Chicago. Cette manifestation, avec son édition hivernale, est le plus grand Salon de produits électroniques aux Etats-Unis. Outre vos chères consoles de jeu, on y trouve des constructeurs de micro-ordinateurs, de chaînes hi-fi, d'auto-radios, de caméscopes, de télévisions, de magnétoscopes, etc. Comme à chaque CES, de nombreuses nouveautés ludiques sont attendues, en particulier dans le domaine des consoles et des CD-Rom. De plus, c'est la première fois que le grand public sera autorisé à y entrer. Espérons que Sega et Nintendo sauront contenir les milliers de petits Américains avides de nouveautés !

COMPATIBLES NINTENDO

Le marché des consoles Nintendo se développant de jour en jour, il n'est pas étonnant de voir de nombreuses sociétés s'y intéresser. Et de même que chez nos grands frères les micro-ordinateurs, il existe des compatibles

PC, nous avons découvert au CES de Las Vegas et plus récemment au Salon du jouet, des compatibles Nintendo. Il s'agit de consoles pas très jolies qui ont pour intérêt d'accepter les deux formats de cartouche, français et américain. Quant à leurs formes, elles sont assez extravagantes et il y en a même une qui ressemble à la fois à une Megadrive et à un ovni !

SUPERGAMES SHOW

Ça y est ! On sait dorénavant où aura lieu le prochain Supergames Show. Rappelons que ce Salon est le premier à rassembler les acteurs de l'industrie vidéo ludique sur notre bonne vieille Terre. Le prochain aura lieu du 4 au 8 novembre 1992 et quitte l'Espace Champerret pour se retrouver au CNIT. Mais l'orientation très professionnelle de ce grand lieu d'exposition, laquelle s'ajoute à l'ouverture d'Infomart (une sorte de Salon d'informatique permanent réservé aux professionnels) ne risque-t-elle pas de refroidir l'ambiance ? Parions que l'organisateur et les exposants, que nous espérons nombreux, feront tout pour nous prouver le contraire. Et, bien entendu, Consoles+ sera de la partie !

DES UTILITAIRES POUR GAME BOY

Qui dit cartouche ne dit pas nécessairement jeux. Info Genius vend même exactement le contraire outre-Atlantique : des cartouches utilitaires. Ainsi, Travel Guide recense la plupart des grandes villes américaines et indique, pour chacune d'elles, l'heure locale, la situation géographique, les boutiques les plus importantes, les sports que l'on peut y pratiquer, les sorties possibles, diurnes et nocturnes. Spell Checker est un vérificateur orthographique qui regroupe plus de soixante mille mots anglais. Il suffit d'entrer le mot tel qu'on pense l'écrire et l'orthographe exacte s'affiche ! En prime, il existe une option calculatrice. Sympa ! Personal Organiser contient un agenda téléphonique, un agenda journalier et un calendrier. Il est possible de stocker jusqu'à 90 noms et téléphones. De plus, les 800 téléphones les plus utilisés (toujours aux Etats-Unis) sont en mémoire ainsi qu'une horloge universelle, un bloc-notes et également une calculatrice. Enfin, Info Genius propose deux dictionnaires anglais-français et anglais-espagnol contenant les mêmes mots que les célèbres dictionnaires Berlitz. A savoir 12 500 mots et 300 phrases couramment utilisées. Il est même possible de convertir des prix et des mesures.

Dans le même ordre d'idée, il existe un clavier qui rassemble la plupart de ces fonctions. Nous n'en savons pas plus pour l'instant mais il est amusant de constater que l'on peut faire de la Game Boy un ordinateur de poche. Malheureusement, ces petites merveilles ne doivent pas sortir en France pour le moment et, même si c'est le cas un jour, elles risquent d'être vendues telles quelles sans être adaptées au marché européen...

ADAPTATEUR POUR SFC!

Le diabolique José, d'Ultima, et l'adaptateur-miracle !

Coup de théâtre ! Un adaptateur fantastique vient de faire son apparition en France : il permet d'utiliser sur Super Famicom les cartouches de la Super Nintendo américaine, ce qui ouvre à votre ludothèque des horizons résolument nouveaux (voir les tests dans ce numéro de Super Off Road, Home Alone et Bill Laimbeer's Combat Basketball en version anglaise).

L'adaptateur ressemble un peu à celui qui permet d'utiliser les cartouches Megadrive japonaise sur une Megadrive française. Le problème de compatibilité entre la Super Nintendo américaine et la Super Famicom japonaise n'est en effet dû qu'à la taille de la cartouche US, beaucoup plus large, impossible à insérer. Mais avec l'adaptateur...

Nous distinguerons donc désormais trois types de tests dans Consoles + : les tests Super Famicom (cartouches japonaises), les tests Super Nintendo US (cartouches américaines) et les tests Super Nintendo (cartouches françaises).

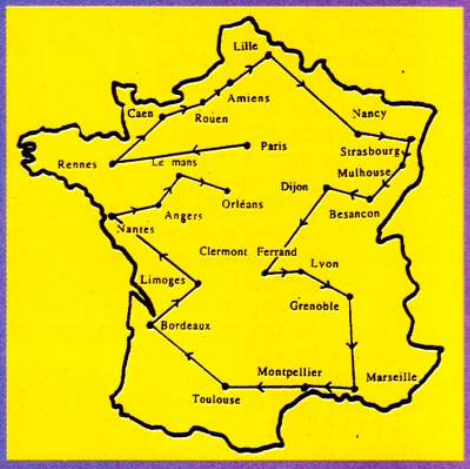
Par ailleurs, nous ne savons pas pour l'instant si ce genre d'adaptateur sera disponible pour utiliser des cartouches étrangères sur la Super Nintendo française... Encore un peu de patience.

UN TRAIN SEGA !

Du 11 avril au 10 mai prochain, Sega lance une opération spectaculaire : il s'agit d'un train qui va s'arrêter dans 23 villes.
Composition du train :
- une voiture "découverte" : exposition de l'univers Sega et des nouveautés françaises et étrangères.
- une voiture "démonstration" : où l'on pourra jouer, tout simplement sur 18 Master System, Game Gear ou Megadrive.
- une voiture "concours" : où les Segamaniaques pourront concourir pour le titre de Champion de France, sur Sonic et sur Super Monaco Grand Prix. Ce concours se déroulera en manches de dix minutes. Les quatre premiers de chaque manche recevront des pin's. Les tenants des quatre meilleurs scores de chaque journée gagneront un cadeau Sega et seront qualifiés pour la finale nationale, qui se déroulera à Paris fin mai !

DATES

11 avril : Paris-Montparnasse -12 avril : Paris-Montparnasse - 13 avril : Rennes - 14 avril : Caen - 15 avril : Rouen - 18 avril : Amiens - 19 avril : Lille - 20 avril : Nancy - 21 avril : Strasbourg - 22 avril : Mulhouse - 23 avril : Besançon - 24 avril : Dijon - 25 avril : Clermont-Ferrand - 26 avril : Lyon-Perrache - 27 avril : Grenoble - 28 avril : Marseille - 29 avril : Montpellier - 1er mai : Toulouse - 2 mai : Bordeaux - 3 mai : Limoges - 6 mai : Nantes - 8 mai : Angers - 9 mai : Le Mans - 10 mai : Orléans.



AMERICAN GAMES DIRECT

NOUVEAUX JEUX POUR CONSOLES

- DÉLAI DE LIVRAISON TROP LONG
- PAS ASSEZ DE REMISE
- CHOIX TROP LIMITÉ

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS

SEUL GAME NETWORK PEUT VOUS OFFRIR LE SERVICE PACK

DISTRIBUTION SOUS 48 H — CONTACT TÉL. RAPIDE
PRIX COMPÉTITIFS — INFO. NOUVEAUTÉS
GAMME TRÈS ÉTENDUE — IMPORT DIRECT US

Game network inc., firme américaine parmi les plus importants distributeurs de US VIDEO GAMES, est désormais représentée en France.

AMERICAN GAMES DIRECT
GAME N-E-T-W-O-R-K

EN FRANCE
Commandez :
• Par téléphone : (1) 30 64 19 00
• Par Fax : (1) 30 64 12 52
30, av. Robert SURCOUF 78960 VOISINS LE Bx

NEWS

CAP SUR DI

Désormais, il existe une façon de plonger dans le monde du rêve autrement qu'en branchant votre console sur la télé. Ce gigantesque simulateur de bonheur s'appelle Euro Disney et ouvrira ses portes très bientôt à quelques kilomètres de Paris. Préparez-vous à l'aventure... Départ le 12 avril !

Mickey, Donald, Pluto, les Castors juniors, Cendrillon, Dingo, Jumbo, Peter Pan, Blanche-Neige et les sept nains... Ils seront tous là le 12 avril prochain pour fêter l'ouverture du Disneyland français. Tous... sauf un, l'oncle Picsou, dont l'image de vieux radin cadre mal avec celle du parc (nul doute que l'ignoble individu sera quand même présent... derrière la caisse !). Installé sur près de 40 hectares, le parc offrira cinq mondes différents à explorer : Main Street USA, Frontierland, Adventureland, Fantasyland et Discoveryland, soit en tout une trentaine d'attractions !

Pour vous mettre en appétit, vous pourrez commencer par longer la grande rue de Main Street USA, avec ses voitures à chevaux, ses tramways et ses véhicules typiques de l'Amérique du début du siècle, mais les choses sérieuses ne commenceront vraiment que lorsque vous serez entrés dans Frontierland, un vrai décor de western qui vous ramènera à la grande époque de la ruée vers l'or...

EN PLEIN WESTERN !

Là, vous pourrez prendre un verre au comptoir d'un saloon animé par des danseuses de French cancan, faire un carton dans un stand de tir, une balade en bateau à roues à aubes ou, plus remuant, emprunter le Big Thunder Mountain, un petit train qui vous fera connaître le grand frisson en traversant à toute vitesse les canyons et en plongeant dans les entrailles d'une mine d'or ! Les plus téméraires finiront par une petite visite au Phantom Manor, un manoir hanté digne d'un épisode de Scoubidou, dans lequel vous pourrez rencontrer des spectres et des fantômes grâce à des effets spéciaux à base d'hologrammes et d'automates.

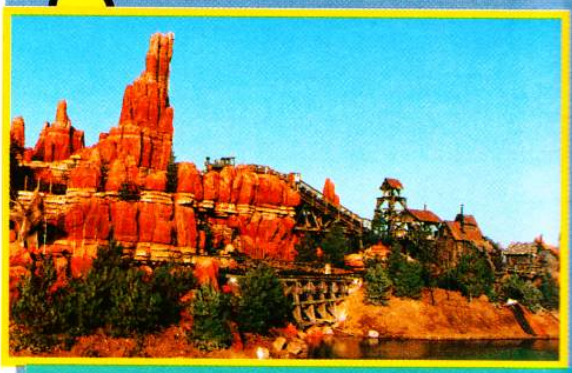
A L'ABORDAGE !

Changement d'ambiance et d'époque garanti dès que vous poserez la pointe de votre pied ou de votre jambe de bois sur le sol d'Adventureland... Vous pourrez y découvrir un véritable bateau pirate mouillé dans une petite crique de la mer des Caraïbes, rencontrer le fameux Long John Silver sur son île au trésor ou grimper au sommet d'un arbre gigantesque (près de trente mètres de haut) où se perche l'étrange cabane de la famille Robinson. Autre grand moment, l'attraction Pirates of the Caribbean qui vous fera assister en direct à l'attaque d'un port espagnol par une bande de flibustiers interprétés par des automates !

Si vous préférez la douceur et la poésie aux émotions fortes, vous pourrez vous promener dans Fantasyland, au cœur du parc. C'est là que vous retrouverez tous les héros des dessins animés de Walt Disney à travers des attractions comme Les voyages de Pinocchio, Dumbo l'éléphant volant, Peter Pan's flight, ou bien encore l'immense labyrinthe d'Alice au pays des merveilles, un dédale de 5 000 m² composé de plantes mesurant plus de deux mètres de haut. C'est également là que s'élève l'impressionnant château de la Belle au bois dormant, dont on pourra visiter les souter-

© Disney

Patience, plus que quelques jours ! Tous les personnages des dessins animés de Walt Disney seront là pour accueillir les visiteurs du parc dès le 12 avril. Mickey, Minnie, Donald, Pluto, Dingo et tous les autres nous attendent déjà devant le fabuleux château de la Belle au bois dormant. Pluto, langue pendante, semble mourir de soif... Courage, mon vieux, on arrive ! Le splendide château de la Belle au bois dormant, symbole du parc, se dresse fièrement au milieu de Fantasyland. Vous entrerez ici dans le monde de l'imaginaire, au cœur des plus célèbres dessins animés de Walt Disney comme "Blanche-Neige et les sept nains", "Alice au pays des merveilles", "Peter Pan" ou "Cendrillon".



© Disney

Si vous avez le cœur bien accroché, n'hésitez pas à monter à bord du Big Thunder Mountain, l'excentrique petit train des chercheurs d'or. La bête se faufilera à toute allure à travers le canyon pour finir par plonger au fond de la mine. Le grand frisson garanti !

© Disney

Plus calme que le train : le voyage en bateau à roues à aubes. Le Mark Twain déambulera paresseusement sur une paisible rivière du Far West et vous fera découvrir Frontierland, un monde d'aventure où les cow-boys font la loi et où les saloons regorgent de jolies danseuses !

SNEYLAND

rains... Ces derniers abritent la caverne d'un gigantesque dragon cracheur de feu !

RETOUR VERS LE FUTUR !

Mais le monde le plus fabuleux d'EuroDisney sera sans doute Discoveryland, un endroit qui nous donne une idée de ce que sera le futur grâce à des attractions fondées sur la haute technologie. Dans des décors inspirés des travaux de Leonard de Vinci et de Jules Vernes, vous pourrez vous initier aux joies du cinéma de demain, avec des attractions particulièrement spectaculaires... Videopolis, dont l'entrée est gardée par l'Hypérion, un ballon dirigeable conçu par Jules Vernes, abritera le Circle Vision, une salle de projection dont l'écran entoure totalement le spectateur, lui offrant un champ de vision de 360°, comme dans la réalité. Le film, spécialement conçu pour ce procédé, vous conviera à un fantastique voyage dans le temps et à travers le monde, avec pour guide Michel Piccoli dans le rôle de Jules Vernes. Autre star, encore plus connue, Michael Jackson, qui tiendra la vedette d'un court métrage de science-fiction bourré d'action et en relief : "Captain Eo".

Et puis... on tenait à vous garder le meilleur pour la fin, le Star Tours vous emmènera carrément en croisière galactique ! Cette salle de cinéma montée sur vérins hydrauliques tangue et bascule en fonction de l'action qui se déroule sur l'écran. Le film en question, réalisé par Lucas Film, vous plongera dans l'univers de "La guerre des étoiles" ! Rase-mottes au-dessus de l'étoile noire, batailles spatiales à coups de rayons laser, traversée d'un champ de météorites, etc. Imaginez un peu les secousses... Rien à voir avec une tranquille promenade en barque !

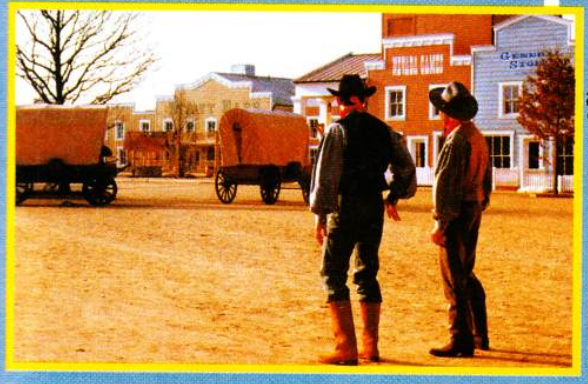
Voilà pour ce rapide tour d'horizon des merveilles que proposera le parc, et encore n'avons-nous parlé que des plus spectaculaires, omettant les spectacles, ou l'aménagement des hôtels (Cheyenne, Santa Fe, Sequoia Lodge...) qui méritent à eux seuls le déplacement ! Les jeux vidéo nous ont habitués à voyager dans l'espace, explorer des labyrinthes, visiter des maisons hantées, combattre des monstres effrayants.

Cette fois, tout ça va pouvoir devenir presque réel !

Si vous avez toujours rêvé de rencontrer en chair et en os les pirates de Monkey Island, les fantômes de Ghostbusters, les héros de Star Wars ou les personnages de Disney (Mickey, Donald, sont eux aussi devenus des héros de jeux vidéo), foncez à Euro Disney !

Marc Lacombe

Voyagez dans le temps jusqu'à la grande époque de la conquête de l'Ouest ! Les splendides décors de Frontierland vous plongeront dans l'ambiance mouvementée des westerns. Les visiteurs qui ne craignent pas d'être réveillés par une attaque de banque pourront même loger dans l'hôtel Cheyenne !



© Disney

Parmi les nombreuses attractions de Discoveryland, l'Orbitron vous permettra de visiter la galaxie Disney à bord de machines volantes imaginées par Jules Vernes ou Leonard de Vinci ! L'Hypérion, un gigantesque ballon dirigeable, tout droit sorti de l'imagination de Jules Vernes, marquera l'entrée du Videopolis au centre de Discoveryland. Vous y découvrirez un cinéma en relief, un écran qui fait le tour de la salle de projection, et une salle de cinéma d'un genre très particulier : le Star Tours.

DÉMENT ! 3 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA

Pour fêter l'ouverture de ces magasins

Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE* pour 500 F d'achats ou plus !

(*)Offre d'une valeur de 145 F valable aux Magasins MICROMANIA LES 3 MOULINS, MICROMANIA LES CHAMPS, MICROMANIA LYON. (Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro . 69000 Lyon
Tél. 78 60 02 29
NOUVEAU À LYON

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
NOUVEAU 180 m²
RER Charles de Gaulle-Etoile/Métro Havre Caumartin
75001 Paris . Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA LES 3 MOULINS NOUVEAU
Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux . Tél. 93 62 01 14

REVIEW

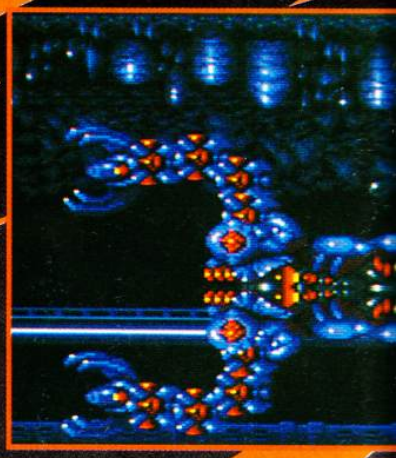
GATE OF THUNDER

En ordonnant à son commandant Eagle d'envahir une planète protégée par la confédération, Don Ginsi vient d'enfreindre le traité interplanétaire. Sur la station Gsap, les forces de police sont en effervescence. Hawk, un des meilleurs pilotes de chasse, s'apprête à décoller au bord du "Hunting Dog". Il lui faut agir vite s'il veut sauver la planète des forces d'Eagle. La partie s'annonce rude, très rude. Heureusement, Esty, aux commandes du "Wild Cat", est là pour l'épauler... Vous l'avez compris, Gate of Thunder est un shoot'em up pur et dur qui ne fait pas dans la finesse. Pas de détails, il faut détruire tout ce qui bouge et, comme vous êtes seul face à une armada, il y a bien sûr les fameuses options (délivrées par les bon soins d'Esty) pour rétablir l'équilibre. Laser, waves, bombes, drones, missiles "Chaser", la classique panoplie du petit tueur de l'espace est à votre disposition. Vous en aurez bien besoin, les ennemis sont très nombreux et ne vous laisseront aucun répit. C'est par vagues successives qu'ils déferlent sur votre pauvre petit vaisseau. Un vrai raz de marée ! Pour corser l'affaire, de "gros durs" viendront se mesurer à vous. Pas de panique, ils ont l'air effrayants, mais ce n'est rien comparé aux boss de fin de niveau, sans parler des passages aussi étroits que le chas d'une aiguille ou bien de ces énormes presses hydrauliques qui surgissent du fond de l'écran pour vous écraser. Bref, c'est carrément l'enfer ! Ne vous inquiétez pas, le niveau "easy" l'est vraiment et quant aux maniaques qui bavent devant le premier alien venu, qu'ils s'amusent un peu en mode "devil", ça les détendra !

COMMENTAIRE

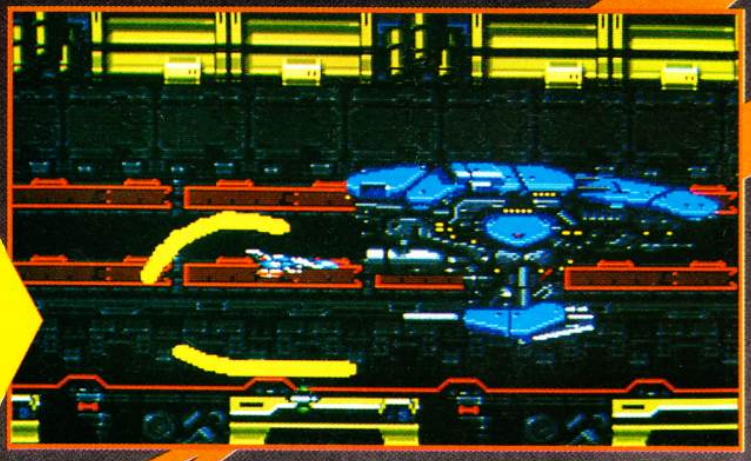
FRED

Je suis entièrement d'accord avec Marc. Gate of Thunder a tout du bon kill'em all. Même si les options ne sont pas très nombreuses, on prend beaucoup de plaisir à casser de l'alien. Les sprites sont grands et l'animation est fluide et rapide. Il y a une grande diversité d'ennemis et on rencontre souvent des monstres de mi-niveau coriaces (j'ai particulièrement apprécié celui qui tire une espèce de laser qui serpente tout l'écran). Les musiques sont rythmées et donnent beaucoup de tonus au jeu. Avec ce genre de cartouche, il n'a pas besoin de réfléchir. C'est bête et méchant mais ça fait du bien de se défouler !



Au sixième tableau, des vers gigantesques cherchent à vous happer.

Non, ce n'est pas le boss ! Juste un alien de plus sur votre route. Les lasers à la trajectoire sinueuse sont stupéfiants.



Du fond de l'écran, d'énormes presses hydrauliques surgissent pour vous écraser !

Voilà le gardien du premier niveau ! Il ne pose pas trop de problèmes.

Le boss du troisième niveau est une immense excavatrice devenue folle. Tirez sur la batterie d'énergie (en bleu) pour la détruire.

TIP !

Tirez plusieurs fois dans la tête. Au bout d'un moment, il se détachera et tentera alors de vous écraser. La seule zone sensible de sa carcasse de métal se trouve au point de jonction des deux corps (globe lumineux jaune). Attendez donc qu'il se sépare et tirez sans arrêt sur le globe alors découvert.

DER

Il y a des pieuvres géantes dans la partie aquatique du sixème niveau.

Parfois, il est indispensable de diriger le tir des drones vers l'arrière pour survivre.

Cet immense robot est le gardien du quatrième niveau.

COMMENTAIRE

MARC

Gate of Thunder est vraiment excellent ! Ça c'est un vrai shoot'em up ! Du début jusqu'à la fin, on ne s'ennuie pas une seule seconde. On n'a même pas le temps de s'acharner sur son alien qu'une autre escadrille revient à la charge. On a constamment les nerfs à vifs. Les graphismes sont très fouillés et les musiques sont superbes. Le CD Rom est utilisé à fond et cela s'entend. L'action est bien dosée et le vaisseau hyper maniable. Les 7 niveaux sont variés et les aliens toujours différents. Un vrai régal !

EDITEUR : HUDSON SOFT

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : -
OPTION CONTINUE : 7
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 77%

Le dessin animé d'introduction est bien réalisé. De plus, chaque option acquise est annoncée à haute voix, ce qui est très utile.

GRAPHISME 74%

Les dessins fins et précis sont futuristes mais ils manquent un peu de décors.

ANIMATION 93%

Un nombre impressionnant de sprites à l'écran. Scrollings multi-plans. Pas de ralentissements. Du beau travail !

BANDE-SON 92%

Des musiques avec du punch et un rythme d'enfer et des explosions réalistes.

JOUABILITE 96%

3 niveaux de vitesse pour le vaisseau, on le dirige au doigt et à l'œil.

DUREE DE VIE 80%

En mode "devil", il vous faudra de l'entraînement pour en venir à bout.

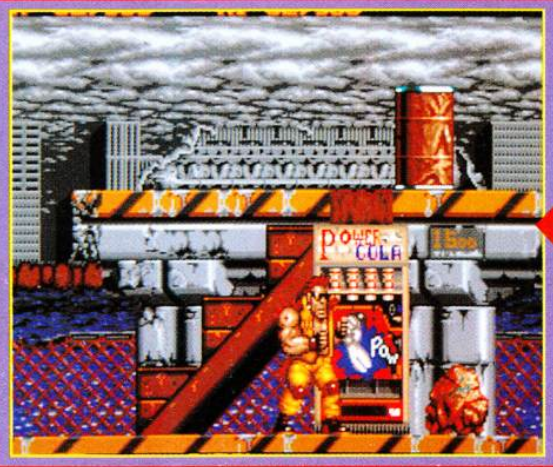
INTERET 95%

Action frénétique, aliens à gogo et jouabilité excellente, un shoot'em up d'exception.

CRUDE BUSTER

Au début du XXIIe siècle, une bombe atomique explose au-dessus de New York, ravageant la cité. La région contaminée par les radiations est isolée de tout contact avec l'extérieur. Vingt ans se sont écoulés et voilà que des rumeurs alarmantes se font entendre : une organisation mafieuse regroupant tous les bannis et autres mutants du coin serait en train de contrôler la ville. Portant le nom de "Big Valley", elle a pour ambition de dominer le reste des Etats-Unis. Le gouvernement US apprenant cela envoie un commando (formé de un ou deux mercenaires, suivant le nombre de joueurs), grassement payé, pour aller régler le problème.

Vous incarnez l'un des deux balèzes. Physiquement, vous ressemblez plus aux voyous que vous devez éliminer qu'à un représentant du gouvernement ! Vous vous battez à mains nues, ou en projetant sur vos adversaires divers objets que vous trouverez en chemin tels que des rochers, des carcasses de voitures, des bidons... De temps en temps, vous rencontrerez dans un tableau bonus, ou au milieu du niveau, un distributeur automatique de boissons. Si vous le maltraitez convenablement, il laissera échapper des canettes qui restaureront vos forces.



Des distributeurs de Power Cola vous revitalisent au milieu des niveaux ou encore dans des tableaux bonus.

COMMENTAIRE

BANANA SAN

Le thème de cette cartouche n'a rien de transcendant ! C'est du réchauffé, sans originalité. La réalisation est dans l'ensemble correcte, à part la palette de couleurs un peu limitée. L'absence de certaines caractéristiques limite l'intérêt du jeu : ainsi il est impossible de se déplacer en profondeur sur l'écran, de tourner autour de ses assaillants pour choisir le moment adéquat pour attaquer, de changer de plan pour échapper momentanément à un adversaire, à la différence de jeux comme Final Fight ou Rushing Beat. Quand les ennemis arrivent de la droite ou de la gauche de l'écran, il faut les combattre sans possibilité de les éviter, à moins de grimper sur le niveau supérieur du décor. D'autre part, si les commandes sont ultra-pratiques, elles sont également très simples et proposent un nombre très limité de coups et prises. Enfin, il n'est pas possible de ramasser des armes-bonus (couteaux, batte, dynamite...), à part les éléments du décor que l'on peut juste jeter à la tête de l'adversaire.

UN VRAI HERCULE DE FOIRE

Vous soulevez n'importe quoi !

UN ROCHER

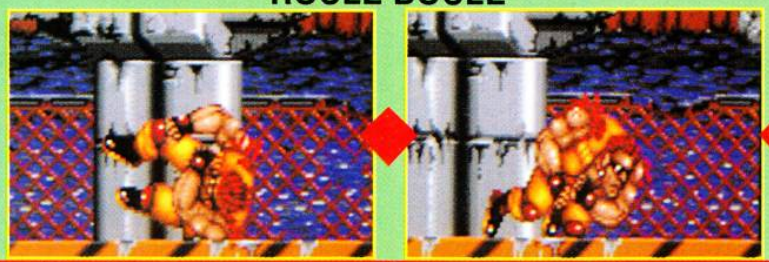
UNE VOITURE

UN ADVERSAIRE

UN BARIL

COMBATS

ROULE BOULE



COUP DE POING DROIT ET

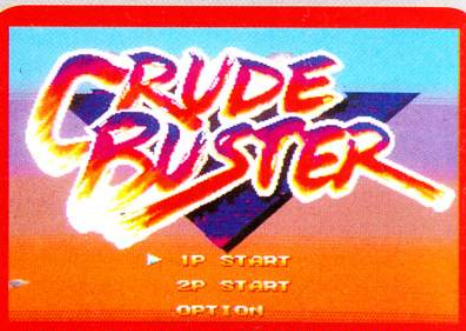
Vous débutez le jeu dans les rues d'un New York dévasté.

Le boss de fin du premier niveau a des chaussures ridicules et un serpent redoutable.

Les mutants-araignées vous tombent dessus!

C'est marqué distinctivement sur le mur : Banana San est passé par là !

Le boss de la fin du deuxième niveau, armé de coutelas, a eu raison de vous !



EDITEUR : DATA EAST

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 4
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : OK

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

COMMENTAIRE

KANEDA KUN

Crude Buster se situe dans la droite ligne des jeux de baston qui fleurissent sur toutes les consoles. Vous allez parcourir les niveaux en cognant sur tout ce qui vous environne (éléments du décors ou adversaires...). Dans cette optique, le jeu est réussi car il est totalement défoulant ! Les commandes sont faciles à manier (notamment la possibilité de s'emparer d'un des méchants, s'il s'approche trop de vous, pour le projeter sur ses petits copains). La difficulté n'est point trop importante et les premiers niveaux se passent allégrement. Les sprites sont de taille suffisante ; enfin, comme dans tout bon jeu de combat qui se respecte, vous pouvez y jouer à deux joueurs.

GAUCHE | **COUP DE PIED** | **COUP DE PIED SAUTE**

PRESENTATION 74%

La petite histoire (en anglais, c'est assez rare pour être signalé !) habituelle, agrémentée de quelques illustrations.

GRAPHISME 62%

Si les sprites sont de grande taille et les décors réussis (à part celui du premier niveau), les couleurs sont hideuses !

ANIMATION 87%

Les animations sont de bonne facture.

BANDE-SON 57%

Comme dans les 3/4 des beat-them-all, un vague fond musical en boucle sur lequel viennent se greffer des bruitages !

JOUABILITE 88%

Les commandes sont simples et votre héros, facile à manœuvrer.

DUREE DE VIE 45%

De difficulté moyenne, ce jeu ne retiendra votre attention qu'un moment !

INTERET 60%

Des commandes conviviales, mais une action trop classique et répétitive pour révolutionner le monde des jeux de combat.

REVIEW

FOOTB* FREN*

La saison de football vient de commencer. Cette année encore, les meilleures équipes des Etats-Unis vont s'affronter dans une bataille sans pitié pour obtenir la coupe des champions. Dans le monde des consoles, le football américain est très prisé. La Neo-Geo ne voulait pas être en reste et a donc conçu sa propre version du football, beaucoup plus axée sur l'action que la stratégie. Vous avez le choix entre dix équipes pour participer au championnat, chacune ayant ses tactiques préférées (Bloody Mary, Kamikaze...). Le but du jeu est assez simple : vous avez jusqu'à quatre essais pour parcourir 10 yards. Vous devez progresser ainsi jusqu'à la zone de but adverse (c'est alors le touchdown). Si vous perdez la main, c'est l'équipe adverse qui attaque, suivant le même principe. Pour parcourir les 10 yards, vous pouvez soit faire une passe (24 choix possibles), soit une course (18 choix). Chaque équipe est différente et il faudra trouver les meilleures combinaisons pour chacune. En défense, c'est plus simple : il suffit de veiller au grain et de foncer tout droit sur le possesseur du ballon.

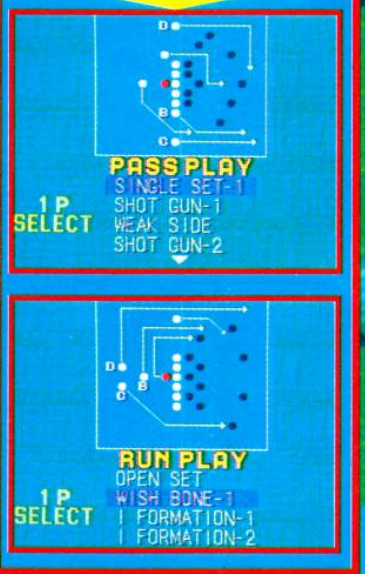
Voilà pour les règles de base. Le reste du jeu n'est qu'une question de hargne, de réflexe et de dextérité. A vous de jouer !

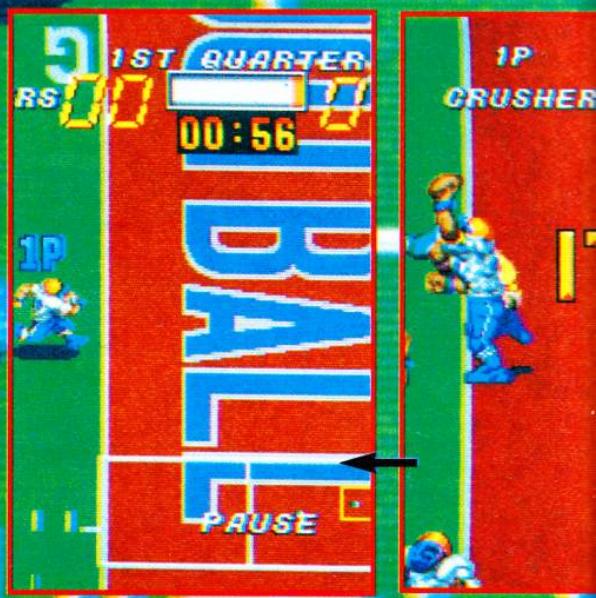
MEGA HIT

C'est la mi-temps ! Les pom pom girls sont là pour chauffer l'ambiance !

Troisième tentative pour parcourir 19 yards. Les joueurs se mettent en place pour effectuer une "Wish Bone-1", course brutale et rapide.

Il faut savoir diversifier ses attaques pour tromper l'ennemi. 24 passes et 18 courses, il n' y a que l'embarras du choix.





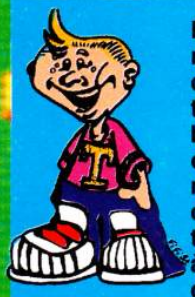
COMMENTAIRE

MARC

C'est fait ! La Neo-Geo a elle aussi son football américain. Et comme on s'y attendait, la partie arcade est largement dominante, contrairement aux autres machines où la stratégie est de mise. Ici, on doit quand même appuyer comme un fou sur les boutons pour courir et secouer la manette dans tous les sens. Cela dit, le jeu est vraiment divertissant. Il est bourré d'animations hilarantes qui n'ont rien à voir avec la partie en elle-même (bastons, étranglements) et les voix digitalisées rendent le tout très vivant. Un bon point : le mode deux joueurs qui allonge considérablement la durée de vie du jeu. De bons matchs bien violents en perspective.

ALL ZY

COMMENTAIRE



FRED

Enfin voilà un jeu de football américain plus vivant que ses prédécesseurs ! Bien que certaines parties ressemblent plus à une bagarre générale qu'à un match, on est proche de l'ambiance qui règne dans les stades. Après tout, ce n'est pas un sport d'asthmatiques... Football Frenzy donne lieu à des parties on ne peut plus défoulantes, cependant la stratégie est présente : il y a un large éventail de passes et de courses (qui évolue match après match). Seule faiblesse, le manque de possibilité en défense. Malgré tout, Football Frenzy reste à mon goût la simulation de foot la plus exaltante sur console. La Neo-Geo met encore à profit ses énormes capacités techniques pour faire un jeu digne des salles d'arcade.

EDITEUR : SNK
PRIX : H
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : -
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
CONTROLE : EXCELLENT

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

Les Hit Men sont en difficulté! Le quaterback est forcé d'amener la balle lui-même à la ligne des dix yards.

UMPH! Le quaterback vient de se faire "sacker" par deux Running Back.

La voie est libre, core quelques yards arcourir et... et oui ! le Touchdooowwwn !

Le quaterback des Hit Men est indécis ! Les joueurs B et C sont prêts à réceptionner une passe.

Les Crushers font le coup d'envoi du premier quartan. Que la bataille commence !

PRESENTATION 70%

Une démo claire et précise vous explique le maniement du jeu.

GRAPHISME 88%

Le style un peu BD des joueurs s'adapte parfaitement au football américain.

ANIMATION 91%

Un scrolling multi-directionnel impeccable et des sprites bien animés.

BANDE-SON 96%

Les voix digitalisées sont criantes de vérité et donnent une ambiance fantastique au jeu.

JOUABILITE 93%

La prise en main est facile et les quatre boutons sont utilisés à bon escient.

DUREE DE VIE 91%

En mode deux joueurs, le jeu garde longtemps son intérêt.

INTERET 92%

Football Frenzy est la meilleure simulation de football américain toutes machines confondues, bien qu'elle soit placée sous le signe de l'arcade.

REVIEW

BATTLEBL

Gliformoth était le prince du royaume des démons dans un autre hyper-space (dixit l'éditeur que je soupçonne fort d'être un hyper-éditeur !). A la suite d'une lutte d'influence et d'une série de combats qui ont duré plusieurs millénaires, il a perdu le pouvoir. Battu, humilié, il cherche à retrouver sa puissance d'antan et a jeté son dévolu sur un autre monde, Virg. Celui-ci est composé de cinq royaumes dont trois (Aluny, Naster et Latfunda) sont peuplés d'humains alors que les deux autres (Lugossian et Growmore) sont aux mains de créatures mi-animales, mi-humaines depuis longtemps disparues . Ces royaumes possèdent chacun un Blade Master qui est un personnage, expert dans l'art du combat, chargé de protéger sa région contre d'éventuelles incursions de ses voisins. Gliformoth divise alors son ombre en cinq parties, chacune devant prendre le contrôle de l'un des Blade Masters.

Votre père lui-même était un Blade Master. Assailli par une des ombres, il a réussi à la vaincre grâce à ses facultés para-psychologiques. Malheureusement, le combat a été tellement ardu qu'il en est mort, non sans vous confier la mission d'être le nouveau Blade Master et d'arrêter Gliformoth. L'occasion rêvée s'approche avec le grand tournoi annuel, dans lequel les meilleurs guerriers s'affrontent.

Les trois portraits grisés sont les adversaires que vous avez vaincus.

COMMENTAIRE

KANEDA KUN

Battle Blaze est, en fait, quasiment identique à un logiciel sorti il y quelques années sur micro-ordinateur, Barbarians, dans lequel on dirigeait un barbare chevelu et baraqué qui, à l'aide de son épée, affrontait une série d'adversaires à travers des duels. Le principe est également très proche d'un jeu comme Final Fight. Vous pouvez choisir le Battle Master que vous incarnez, ainsi que celui que vous allez (tenter de) défaire en combat singulier. Votre adversaire est soit contrôlé par la console, soit entre les mains d'un deuxième joueur. Ce n'est pas indiqué dans la doc, mais j'ai découvert cette option qui marche très bien en mode deux joueurs : en même temps que vous flanquez un grand coup d'épée à votre adversaire à l'écran, vous bousculez (plus ou moins légèrement) le second joueur. Vous verrez, cette tactique favorise grandement la victoire ! Un peu trop répétitif quand on joue contre la machine, le jeu devient très amusant à deux !

LES NUITS DE PLEINE DE LUNE

Vous n'auriez pas dû accepter d'affronter Shazzer une nuit de pleine lune. Celui-ci se transforme en une sorte de démon-loup, aux pouvoirs électriques !

PRINCIPAUX COUPS DE FAUD

Garde haute. Permet d'estourbir l'adversaire qui aurait la mauvaise idée de faire un coup de pied sauté, ou une attaque haute.

La botte de Faud : elle transperce l'adversaire ! Les bottes des Blade Masters sont imparables ! Il faut anticiper l'attaque ou l'éviter.

BLADE MASTER ET ROYAUMES

AZE

Le chef des gardes annonce les protagonistes du prochain combat.

Faud et Rangle sont deux Blade Masters quasiment identiques!

Le coup classique (à assener avec un "Han !" de bûcheron).

Garde basse. Permet de contrecarrer les pinces-de-crabe et plus généralement, toutes les mauvaises surprises venant du bas.

Werleck, du royaume de Nastes, porte une armure et se bat avec une impressionnante épée. Ne vous en approchez pas trop !

Shazzer vient du royaume de Lugossian. Il a la particularité de se transformer en loup.

Gustoff, de Growmore, est le second de vos adversaires. Son arme : l'étoile du matin, dont la boule hérissée de pointes est redoutable.

Filea est la Blade Master de Latfunda. Elle vous saute dessus et vous poignarde sans que vous puissiez vous en dégager.

COMMENTAIRE

BANANA SAN

Ce beat-them-up ne manque pas de qualités : graphismes agréables, sprites de grande taille et très détaillés, adversaires originaux (notamment Shazzer qui peut se transformer en loup), aire de combat large et scrollant sur les côtés... De même, les positions de combat, les différentes esquives, coups portés et autres projections, sont très complètes. Alors pourquoi ce sentiment diffus que les programmeurs sont passés à côté d'un grand jeu ? Peut-être est-ce dû au manque de rythme du jeu, qui se contente d'enchaîner des duels au lieu de proposer des challenges vraiment différents les uns des autres. Le principe un peu lassant et répétitif de combats qui se ressemblent tous aurait pu être évité en introduisant d'autres épreuves. De plus, les adversaires ne sont pas assez variés (quatre Blade Masters réellement différents seulement).

EDITEUR : SAMMY
PRIX : E
DISPONIBILITE : AVRIL
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : EXCELLENT

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 50%
Un aspect positif, elle est en anglais. Par contre, il s'agit d'un simple texte qui défile à l'écran.

GRAPHISME 82%
Les sprites sont somptueux. Les décors sont réussis, mais inégaux ! Dommage que les couleurs soit restreintes!

ANIMATION 94%
Excellente, elle vous permet de contrôler parfaitement votre Blade Master.

BANDE-SON 65%
Une mélodie aux sonorités moyen-âgeuses avec différents bruitages.

JOUABILITE 73%
Très jouable (surtout à deux) mais un peu répétitif !

DUREE DE VIE 71%
Certains adversaires ne sont pas faciles à battre ; avec un peu de persévérance, vous finirez bien par être le only one.

INTERET 76%
En mode deux joueurs, l'intérêt s'approche des 88%.

Le tableau d'options.

Dans le labyrinthe, la précision des tirs compte autant que celle des manœuvres.

Les miaulements du chat sous vos impacts sont déchirants, mais il ne faut pas vous arrêter pour autant.

Le nombril de l'oiseau pirate est très sensible. Regardez un peu ce qui lui arrive quand il prend un coup dedans.

PARO

Parodius est un shoot-them-up à scrolling horizontal comme il en existe tant. Pourtant ce logiciel est attachant par son originalité. Tout d'abord, il est possible de choisir le type de votre "vaisseau": croiseur classique ou avion à réaction, pieuvre des airs (qui ressemble en fait à un petit cochon volant !) et enfin oiseau. Ces types ne conditionnent pas seulement l'aspect du sprite mais aussi le genre et le graphisme des bonus, très diversifiés : tirs multiples dans des directions variées, satellites, bouclier de protection, invulnérabilité et bien d'autres. Les bonus actifs sont perdus à chaque mort mais leur contrôle peut être automatique ou manuel. Ce dernier mode permet de réserver des bonus, mais demande déjà une certaine habitude de jeu. Enfin, le choix de la difficulté autorise l'adéquation entre la force du programme et la vôtre. Un niveau spécial, disposant de son propre monde, vous est d'ailleurs proposé en sus pour vous faire la main. Le cycle jour-nuit fait varier l'atmosphère et certains monstres doivent être évités et non détruits. Les quatre vies dont vous disposez au départ vous permettront déjà d'explorer les premiers des huit niveaux que comprend le jeu, et les trois options continues vous seront bien utiles pour aller plus loin.

LES TIRS 2 A 11

Chacun des quatre vaisseaux dispose de bonus de puissance graduelle et cumulable. Il s'y ajoute des bonus-cloche dont les effets varient en fonction de la couleur : invulnérabilité ; banderole de longueur variable sortant du porte-voix et détruisant les ennemis au moindre contact...

Le vaisseau à tirs double, avec son satellite et ses bombes, devient redoutable.

Le bouclier, les cochonnets satellites, le tir-double-poisson et les tirs-anneaux.

Le tir double de la pieuvre s'envole vers le haut et le bas de l'écran.

Le bouclier-bulle fait obstacle aux attaques ennemies mais ne retient pas les vôtres.

Les décors sont variés et les sprites des attaquants charmants à souhait.

Halloween est de retour, alléluia !

TIP !

La scène de la danseuse est assez ardue. Elle est invulnérable et il faut donc profiter du moment où elle lève les pieds pour se faufiler dessous. Un petit tuyau supplémentaire: elle traverse l'écran allant vers la droite, effectue un aller-retour et ressort ensuite par la gauche. Vous pouvez tout simplement rester immobile pendant l'aller-retour en vous collant au sol (sans le toucher toutefois), à l'extrême gauche de l'écran.

L'oncle Sam dispose d'attaques dangereuses et variées. Visez les yeux et il ne restera plus qu'un pauvre poulet déplumé.

DIUS

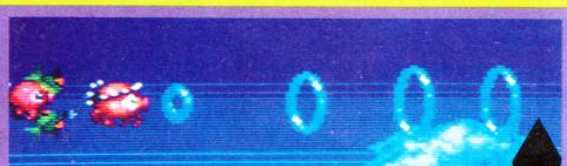
COMMENTAIRE

SPIRIT

Parodius est un shoot-them-up vraiment attachant et, une fois que l'on a commencé à y jouer, il est difficile de s'en détacher. Les quatre types de vaisseaux renouvellent réellement le jeu, tout comme la variété des niveaux et des attaques. La réalisation est excellente. Les décors sont variés, les sprites très bien dessinés, certains sont de très grande taille (la moitié de l'écran !). La mise en couleur, très attrayante, ajoute au plaisir des yeux. L'animation est un modèle du genre, fluide et rapide, quel que soit le nombre de sprites, avec même un petit scrolling vertical complémentaire. La bande-son est aussi bonne, avec des musiques très diversifiées et bien adaptées et des bruitages excellents. A défaut d'être novateur, Parodius est un très bon jeu, qui ne vous décevra pas.

Deux boucliers, le laser, trois satellites et des bombes.

Le tir double est symbolisé par deux gants qui effectuent des allers-retours.



Pour les ennemis, aucun espoir de passer avec le bombardement incessant des tirs-anneaux.

Le bouclier gaufré vous protégera, au moins temporairement, des infâmes citrouilles.

Le laser porte à bonne distance. Le satellite prend toute son importance dès que le vaisseau se décale verticalement.

Pratique, le porte-voix pour assourdir vos ennemis. Balayez l'écran pour en profiter au maximum.

REVIEW

Ne vous fiez pas à l'aspect craquant de ces chatons : ils sont aussi dangereux que les autres.

Seul le chapeau des clowns est vulnérable ; le tir triple vous rendrait de fiers services.

COMMENTAIRE

JIMMY H

Certes, Parodius n'est qu'un shoot-them-up, mais quel shoot-them-up ! Outre la justesse du tir toujours recommandée, certaines phases nécessitent un contrôle pointu du vaisseau, qui doit louvoyer entre les obstacles. Deux reproches cependant : le jeu s'arrête un court instant à intervalles réguliers pour "charger" la phase suivante. Ensuite, le jeu à deux ne peut se faire qu'en alternance. En revanche, je reviendrai sur la bande-son vraiment excellente : les musiques de cirque et autres s'adaptent parfaitement aux différentes scènes. Les bruitages de tir et d'explosion sont très bien rendus et certaines digitalisations (miaulements du vaisseau-chat) étonnantes. Et pourtant tout tient sur une simple cartouche ! Bien des jeux CD-ROM pourraient en prendre de la graine.

Les fées, bien que protégées par leur bulle, ne résisteront pas longtemps à vos tirs forcenés.

EDITEUR : KONAMI
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 4
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : PARFAIT

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION	**90%**
Le défilé de présentation est plein d'humour et les options très complètes.	
GRAPHISME	**92%**
Les décors sont variés, les sprites aussi, bien dessinés et de grande taille pour certains ; la mise en couleur parfaite.	
ANIMATION	**93%**
Tout bouge parfaitement, y compris les gros sprites qui remplissent l'écran, et le scrolling se fait oublier tant il est fluide.	
BANDE-SON	**92%**
Musiques variées, bruitages réussis complétés de superbes digitalisations.	
JOUABILITE	**96%**
Le vaisseau répond au quart de tour et avec précision, et la détection des collisions n'est jamais prise en défaut.	
DUREE DE VIE	**89%**
La difficulté progressive, élevée à haut niveau, et la variété des vaisseaux et de leurs bonus renouvellent le programme.	

INTERET 90%

Jeu accrocheur et superbement réalisé.

En faisant des moulinets avec votre lance, vous vous protégez efficacement des attaques pendant quelques secondes.

Après avoir collecté le bonus adéquat, votre arme vous permettra d'atteindre à distance les ennemis.

Les seuls sprites à peu près réussis du jeu sont ceux des kamis.

MUSYA

Ce mois-ci les éditeurs de jeu ont essayé de renouveler un peu leur fonds de commerce côté scénario. Ils proposent cette fois-ci de lutter contre les obscures forces... du bien ! Depuis des années, leurs héros se battent contre les méchants ! Retournement de situation : on s'aperçoit que les gentils ne sont pas des gentils, mais sont en fait des méchants camouflés ! Horreur et stupéfaction à l'annonce de cette nouvelle, et nécessité pressante d'aller combattre les faux gentils, qui sont de vrais méchants. Mais qui envoyer pour aller combattre les faux-gentils, puisque tous les gentils sont de vrais méchants ? Une seule solution : utiliser les méchants, qui étaient peut-être des faux-méchants, pour aller mettre une pâtée mémorable aux faux gentils ! Hélas, le projet n'a pas marché. Des enquêtes ont révélé que les joueurs voulaient de vrais méchants et de vrais gentils ! Et dire qu'on reçoit des lettres critiquant le manque d'originalité des scénarios ! Bref, vous aimez les combats contre les forces du mal, si, en plus, la simple idée d'un samouraï en armure laquée vous fait frétiller d'aise, Musya est fait pour vous. Armé d'une lance, vous allez parcourir des niveaux en trucidant les hordes de démons qui s'y trouvent. Vous pouvez faire tournoyer votre arme autour de vous pour vous protéger momentanément de l'adversaire. Des bonus augmentent les capacités de votre lance et, de temps en temps, un rouleau de parchemin vous permet d'invoquer un kami, un dieu de la mythologie japonaise, qui viendra vous donner un coup de main.

Le troisième niveau est peuplé d'étranges coquilles vides.

COMMENTAIRE

KANEDA KUN

Mauvaise ! Cette cartouche est mauvaise. Les sprites sont riquiquis. La plupart du temps, on se demande à qui ou à quoi on a affaire ! Même votre samuraï est une catastrophe. On sait que c'est un samouraï uniquement à cause de l'introduction du jeu, qui elle, au moins, propose des graphismes de bonne qualité. Les décors sont un scandale. Sombres et hideux, ils utilisent des couleurs limitées et glauques. Le jeu n'est pas excessivement dur, mais totalement inintéressant, tant par sa réalisation bâclée que par son principe de jeu de plateaux qui n'apporte pas un pixel ou un octet de nouveauté !

Cette paisible jeune fille qui s'avance vers vous se transforme en gardien de fin de niveau !

DATAM PRIX : E

APPRECIATION

PRESENTATION 78%
Classique, mais par rapport au reste du jeu, superbe !

GRAPHISME 17%
C'est rare de faire aussi moche sur SFC...

ANIMATION 28%
Ça bouge vaguement, mais les sprites sont si petits !

BANDE-SON 23%
La musique est crispante dès les premières secondes.

JOUABILITE 64%
Jouable mais inintéressant.

DUREE DE VIE 23%
Durée de survie plutôt !

INTERET 32%
Quel intérêt ???

1 JOUEURS | CARTOUCHE

SUPER ALES

Sujet du bac 92 -Option jeux vidéo- : vous êtes un extra-terrestre, racontez vos vacances... Je viens de la planète Trèloin. Je suis un paisible envahisseur alien sanguinaire. Pour les vacances de Pâques, on avait décidé avec quelques centaines de milliers de copains d'aller essayer d'envahir la Terre. Depuis le temps qu'on essaye, on se dit toujours qu'on y arrivera bien un jour ou l'autre ! On arrive donc des tréfonds de l'espace dans nos vaisseaux spatiaux bourrés jusqu'à la gueule de missiles, de bombes thermonucléaires et de robots de combat. On s'était dit : "On se fait une petite conquête, tranquille, suivi d'un petit génocide des autochtones, et après on pique-nique sur place avant de rentrer à la maison pour regarder la télé 3-D. " Et bien, patatras ! Rien ne s'est passé comme prévu ! Au début, on massacrait sans problème. On avait même posé le pied sur la terre. Et puis ce Super Aleste, un prototype réparé de justesse par son pilote, nous est tombé dessus ! Et alors là, qu'est-ce qu'on a pris ! Des tonnes de bonus lui ont permis de faire des ravages dans nos lignes malgré nos puissantes défenses et le nombre considérable de nos engins de combat. Et puis après, il est passé à la contre-attaque ! Heureusement que le Grand Programmeur a interdit les continues infinies, sinon, comme tous les habitants de Trèloin, je serais Game Over !

Le fond bleuté de ce ravin est animé d'une façon spectaculaire, qui le fait serpenter.

L'espèce de lune risque d'anéantir votre appareil si vous ne réussissez pas à l'éviter.

Le boss de fin de niveau projette une gigantesque boule de métal. Après avoir détruit ses deux canons, envoyez-lui deux ou trois méga-bombes, en évitant de rester en bas de l'écran ou trop près de lui !

La fin du niveau 1 vous demandera d'éliminer une série de navettes qui traversent l'écran, avant d'arriver jusqu'au gardien de fin de niveau.

COMMENTAIRE

KANEDA KUN

Certes, les décors sont très beaux, et les effets spéciaux qui animent les fonds (déformation et scrollings sur plusieurs niveaux, effets de zoom) plus qu'impressionnants. Mais on obtient au final un shoot' très classique. Gunhed, c'est sympa mais ça date un peu ! Certains décors, notamment ceux où il faut franchir des zones en détruisant des obstacles, sont un peu décevants. Les bonus multiples sont généreusement octroyés, mais on prend souvent un nouveau bonus alors qu'on souhaitait conserver son ancienne arme. Certaines (missiles, tirs multidirectionnels) sont plus efficaces que le reste de l'arsenal, et les perdre est souvent fâcheux ! Super Aleste est réservé aux bons joueurs !

L'ARSENAL FANTASTIQUE

Le système des bonus reprend celui de Gunhed. A chaque fois que vous vous emparez d'un bonus, sa puissance s'accroît. Vous montez ainsi successivement des niveaux jusqu'à obtenir la puissance maximale de l'arme que vous avez sélectionnée. Si vous changez d'arme en prenant un autre type de bonus, vous conservez le niveau de puissance que vous aviez atteint. Certains bonus sont verts. Au bout de quelques secondes, ils représentent les différentes armes, les unes après les autres.

Les missiles autoguidés sont parmi les meilleures armes.

L'énorme canon à particule

Vous pouvez également récolter des méga-bombes que vous larguez quand bon vous semble.

C'est l'arme la

Ces installations dans l'espace sont remarquablement bien défendues. Heureusement, grâce à une méga-bombe bien placée, vous venez de vous débarrasser de ce genre de problèmes !

Le passage dans les champs de météorites est un classique du genre pour tout shoot' qui se respecte !

Un autre exemple de la beauté des décors de fonds !

COMMENTAIRE

BANANA SAN

Super Aleste est l'adaptation d'un titre sur PC Engine, Gunhed. Bien que Toho prétende le contraire, il s'agit d'une version très proche, avec des graphismes améliorés, des décors plus fouillés, une palette de couleurs plus riche. La possibilité de modifier la vitesse de votre engin, les bonus multiples, certains éléments du décor... font penser à Gunhed; comparaison flatteuse, car c'est LA référence en matière de shoot-them-up sur cette console! Ce jeu risque de prendre la même place sur la SFC !

ravage tout sur votre trajectoire

Ces petites boules vertes qui tournoient autour de vous sont des modules qui renforcent votre puissance de feu.

Cette arme envoie devant vous une grosse boule d'énergie, dévastatrice mais lente à tirer et à recharger.

plus simple, mais la plus efficace !

L'arme numéro 4 projette deux globes de chaque côté de votre appareil.

Un rayon jaillit pour aller frapper l'ennemi. Lent et moyennement efficace.

EDITEUR : TOHO

PRIX : E

DISPONIBILITE : AVRIL
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : INFINIS
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : OK

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 56%

Pas d'introduction animée mais un menu d'option très complet qui vous permet même de calibrer votre joypad !

GRAPHISME 85%

A part quelques niveaux intermédiaires, ils sont absolument superbes !

ANIMATION 91%

Les myriades de sprites animés au même moment vont vous rendre fou !

BANDE-SON 65%

Des mélodies harmonieuses, mais rien de révolutionnaire.

JOUABILITE 93%

Les commandes sont parfaites : suffisamment simples pour qu'on n'ait pas à se torturer l'esprit avant de les utiliser.

DUREE DE VIE 86%

La difficulté du jeu vous tiendra en haleine quelque temps !

INTERET 89%

D'une réalisation excellente, mais sans surprise, Super Aleste est un shoot-them-up typique un peu trop classique pour accéder au méga-hit !

REVIEW

BATTI MANI

Avec BattleMania, le sexe faible débarque en force sur la Megadrive. Vous incarnez une blonde plantureuse, Maria Otori, plus prompte à manier le 357 Magnum ou le lance-missiles qu'une batterie de cuisine. Et comme les brunes ne comptent pas pour des prunes, on vous a collé également la petite Maria Haneda. C'est une grande fille qui se débrouille toute seule dans son coin. Vous pouvez lui demander d'ouvrir le feu dans la même direction que vous, ce qui renforcera votre potentiel de destruction. Mais la plupart du temps elle sera plus utile à surveiller vos arrières. Vous vous baladerez comme ça, dos à dos, portés dans les airs par vos jet-packs que vous choisissez au début du niveau. A chacun d'eux correspond une arme avec un pouvoir spécial différent. Les unes lanceront des missiles auto-directeurs. Les autres créeront une chaîne d'énergie qui, traversant l'écran, grillera les ennemis présents. L'écran défile horizontalement ou verticalement suivant les niveaux. Des machins cybernétiques passent de temps en temps et, une fois abattus, laissent place à un bonus qui renforcera la puissance de votre arme, son niveau d'énergie ou vous donnera une vie supplémentaire.

La chaîne qui barre l'écran est l'arme spéciale que vous procure votre jet-pack.

A la fin du premier niveau, vous affronterez ce robot. Son point faible : la tête!

Vous avez décidé de regrouper les tirs de deux jeunes filles pour stopper la progression des robots.

Dans le garage, au début du niveau, vous passez en revue les différents jet-packs et leurs armes associés.

COMMENTAIRE

BANANA SAN

La seule originalité de ce shoot-them-up vient de la petite Haneda qui canarde à tout vent derrière vous. C'est dommage que les concepteurs du jeu aient manqué à ce point d'imagination. Votre coéquipière n'agit, en fait, que comme un simple module-robot additionnel qui vient renforcer votre puissance de feu, tel qu'on peut en trouver dans la plupart des shoot-them-up. Elle n'a aucune initiative, aucune vie propre ! A part cet aspect décevant, on a droit aux poncifs du genre : bonus et gros balèzes de fin de niveau. La réalisation n'est pas particulièrement mauvaise, à part une utilisation peu esthétique des couleurs. Le plus gros problème de cette cartouche réside en fait dans le manque de difficulté progressive du jeu. Dès le premier niveau, le jeu exige de vous une attention constante. Trop dur, BattleMania devient frustrant !

BATTLE MANIA

EDITEUR : VIC TOKAI
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 4
OPTION CONTINUE : 4
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : OK

1 JOUEURS | CARTOUCHE

COMMENTAIRE

KANEDA KUN

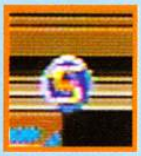
BattleMania est décevant. Certains niveaux, le second par exemple, proposent des scrollings en parallaxe sur cinq niveaux, mais ces prouesses techniques sont gâchées par le recours à des couleurs souvent hideuses.Les programmeurs auraient pu au moins inclure la possibilité de jouer à deux, chacun des joueurs contrôlant une des amazones. Les trois quarts des jeux qui gèrent deux joueurs sont obligés de rajouter un deuxième personnage ou un deuxième vaisseau pour le second joueur. Là, le travail est déjà fait : on a deux personnages prévus à l'origine, et le jeu ne les utilise pas totalement ! Rater une occasion pareille, c'est à la limite de la provocation ! Cette cartouche n'est pas nulle, ne serait-ce que par l'action incessante, mais reste très décevante !

Les scies surgissent des murs brusquement.

C'est pratique de pouvoir tirer des deux côtés quand on se fait agresser de tous les bords, comme par ces deux guêpes mécaniques.

LES BONUS

Ce bonus renforce votre charge, c'est-à-dire recharge votre arme.



Celui-ci augmente la puissance de votre arme.

Une vie supplémentaire, bien méritée.

Au fur et à mesure que vous obtenez des ames plus puissantes, des modules vous accompagneront.

Soyez vigilant ! Des deux côtés des parois surgissent des obstacles durant votre descente.

Au début du jeu, vous surgissez de votre vieux tacot, pour vous envoler.

PRESENTATION 37%

Pas d'introduction spécifique et un système de représentation de votre niveau d'énergie très peu clair.

GRAPHISME 51%

Le choix de la palette de couleurs est très discutable. Les décors sont banals.

ANIMATION 92%

Pas de ralentissements ni d'autres mauvaises surprises de ce côté-là ! Haneda San se retourne facilement.

BANDE-SON 56%

Rien d'agréablement marquant.

JOUABILITE 34%

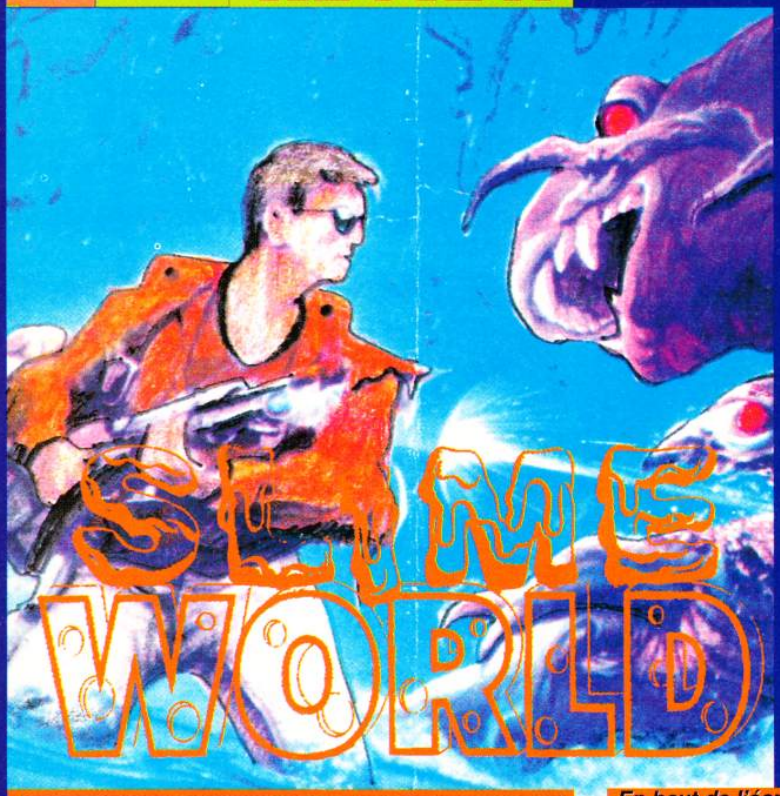
La difficulté, mal dosée, risque de décourager le joueur normal.

DUREE DE VIE 41%

Il faut se cramponner pour dépasser le niveau 3.

INTERET 50%

Sur un thème mal exploité, voici un shoot-them-up qui a le malheur d'associer une réalisation banale à un niveau de difficulté absolument pas progressif !



Quand on vous en avait parlé pour la première fois,dans un petit bar en orbite autour de la constellation d'Aldébaran, vous pensiez qu'il ne s'agissait que d'une légende. Elle disait qu'il existait, quelque part dans l'univers, une planète mystérieuse qui aurait abrité, il y a de cela plusieurs milliers d'années, une civilisation très évoluée. Et puis, un beau jour, une matière organique, verte, visqueuse, aurait fait son apparition. Peu à peu, insidieusement, elle aurait gagné toute la planète, envahissant les villes, les champs, étouffant peu à peu toute forme de vie. De plus, en son sein, se seraient développés des monstres plus dangereux les uns que les autres. Le seul contact avec cette étrange matière était mortel. Selon les quelques explorateurs assez téméraires pour s'y risquer mais pas assez fous pour s'y aventurer longuement, l'intérêt de ce monde étrange reposerait sur les immenses richesses que la civilisation précédente aurait laissées, dans le réseau de cavernes : les gemmes. On écoutait le récit en hochant la tête, on en rêvait de temps en temps, jusqu'au jour où, par hasard, devant vos yeux incrédules, se dressa la planète. Prenant votre arme, vous avez alors décidé d'aller y faire un tour. La fortune, qui vous attend certainement, vaut bien quelques risques, non ?

Certains passages sont plus bondés que le métro de Tokyo !

En haut de l'écran, sur la ligne de commande, apparaît le mot de passe. Il correspond aux objets que vous avez ramassés et à l'endroit où vous êtes.

Cette mare d'eau providentielle vous permet de vous laver des traces de slime, qui peu à peu vous détruisent.

Votre jet-pack vous permet de voler, momentanément, dans les airs.

Ces créatures projettent des gouttes de slime, mais vous ripostez avec votre pistolet à eau !

COMMENTAIRE

KANEDA KUN

Vous vous baladez dans un labyrinthe en collectant des gemmes, dégommant les monstres et ramassant des objets. Six scénarios: retrouver la sortie, aller le plus loin possible, regagner l'air libre (la planète doit exploser dans deux minutes, chaque gemme collectée en donne une de plus), soit réussir à retrouver votre navette et la sortie... Les graphismes sont trop élémentaires. Par contre, bons points pour la possibilité de jouer à deux, les salles secrètes, les passwords et l'auto-mapping. Sympathique, sans plus.

TELENET/MICROWORLD PRIX : D

APPRECIATION

PRESENTATION 50%
Le strict minimum pour avoir la moyenne.

GRAPHISME 34%
Sur une Lynx, ça passe. Sur une Megadrive, ça casse.

ANIMATION 78%
Pas de problème, mais vu la taille des sprites...

BANDE-SON 68%
Un fond musical sans intérêt. Bruitages gentillets.

JOUABILITE 63%
Moyenne pour les déplacements et les sauts...

DUREE DE VIE 88%
Pas facile, heureusement il y a les mots de passe!

INTERET 48%
Rien d'original et une réalisation bâclée.

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

Après avoir fait du nettoyage sur Terre, vous êtes attendu dans les étoiles...

La mégabombe : un classique pour détendre l'atmosphère.

Il est conseillé d'acquérir rapidement une arme conséquente. Sinon vous risquez de vous retrouver dans des écrans comportant plus de projectiles que C+ n'offre de scoops !

Dans un futur proche, la Terre est attaquée par... devinez qui... Suspense insoutenable ! Des aliens baveux qui, surgissant des tréfonds de l'univers, viennent dévaster nos campagnes, manger notre pain et piquer les rares places de parking libres en ville pour garer leurs soucoupes volantes ! Devant cet intolérable état de fait, on sort des placards un... re-devinez quoi... Re-suspense torride ! Un prototype ! Ce nouvel intercepteur, révolutionnaire avec un armement supérieur à celui de Terminator, comporte un moteur à propulsion giga-nucléo-compressé à vapeur ! Bref, les extraterrestres n'ont qu'à bien se tenir sinon il va y avoir des débris de tentacules vertes plein la galaxie ! Votre Raiden peut être équipé de deux sortes d'armes. La première, le canon, n'a pas un pouvoir de destruction particulièrement performant mais en revanche balaie une grande étendue ; parfait pour stopper des vagues d'assaut de l'adversaire. La seconde arme est un rayon laser. Il ne tire que tout droit, dans l'axe de votre appareil, mais il est parfait pour les boss de fin de niveau. Des bonus vous permettent d'améliorer la puissance de ces armes ; ils prennent successivement la couleur correspondant à l'une des deux armes. D'autres bonus, moins nombreux, vous apporteront des mégabombes, des vies supplémentaires, des bonus...

CLASSIC

SUPER RAIDEN

COMMENTAIRE

BANANA SAN

He's back ! Avec son arrivée sur le Super CD Rom de la PC Engine, Raiden aura sévi sur pratiquement toutes les consoles du marché. On n'attend plus qu'une version Game Boy et ce sera complet ! Quoi de neuf, docteur ? En fait, pas grand-chose. C'est toujours le shoot-them-up classique, dans lequel il ne vous est demandé qu'une chose : tirer sur tout ce qui apparaît à l'écran. L'intérêt de cette version vient du fait que Hudson a corrigé les erreurs de la précédente. Dans le test de la version cartouche, C+ avait souligné que cette version était la plus réussie mais lui avait reproché sa difficulté. Le tir a été rectifié : Super Raiden est toujours la meilleure des versions de Raiden pour console, mais il est cette fois beaucoup plus jouable. Quelques niveaux supplémentaires ont également été ajoutés. Un seul regret : on ne peut toujours pas jouer à deux !

Pas le temps d'admirer le paysage, il en sort de partout !

Ah ! quel plaisir de pouvoir dévaster les bases de l'ennemi !

HUDSON PRIX : E

APPRECIATION

PRESENTATION 25%
Aucune présentation digne de ce nom.

GRAPHISME 89%
Sympas et détaillés (les vaches dans les prés).

ANIMATION 90%
Le Raiden répond au doigt et à l'œil.

BANDE-SON 80%
Bonnes mélodies et bruitages adaptés.

JOUABILITE 94%
On y revient pour passer ce gardien de fin de niveau !

DUREE DE VIE 78%
Ce n'est qu'un shoot'...

INTERET 92%
La meilleure version de ce grand classique d'arcade !

1 JOUEURS

CARTOUCHE

REVIEW

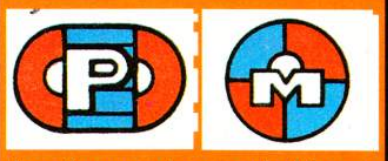
BILL LAIMBEE COMB

BASKET BA

Bill Laimbeer était dans les années 80 aux USA un joueur de basket connu pour être bagarreur et sans scrupule, prêt à tout pour avoir le ballon. Cette réputation de brutalité l'obligea même à quitter les compétitions officielles.

Le jeu se déroule en 2030 et Bill Laimbeer a enfin imposé son style : les joueurs portent des armures, le terrain est jonché de mines, d'armes et d'argent ! On est loin du basket classique : c'est du basket de combat ! Il n'empêche qu'on joue en appliquant en gros les règles du basket pro américain (avec notamment 3 points pour les paniers marqués de loin). Les joueurs sont vus du dessus, avec deux petites flèches qui indiquent clairement le sens dans lequel ils se dirigent. Plusieurs durées de jeu (entre trois et trente minutes) sont disponibles. On peut également choisir de jouer seul ou à deux. Il est possible aussi de créer une ligue et la sauver. Cette option est intéressante: il y a 8 équipes dans une ligue, chacune joue14 matchs. Huit joueurs humains (au maximum) peuvent alors entrer en compétition en sauvegardant tous les résultats. Pour chaque équipe, on choisit bien sûr le nom, la couleur des maillots, mais aussi les caractéristiques des joueurs : vitesse, agilité, agressivité, etc.

TIP !



Attention aux petites cocardes bleues et rouges: celles marquées d'un P (comme Power) sont excellentes et vous survoltent, celles marquées d'un M (comme Mine) vous mettent KO... il faut avoir le coup d'œil pour prendre rapidement une décision!

Les flèches qui indiquent le sens de déplacement du joueur sont très nettes. Mais l'ombre de la balle n'est guère vraisemblable...

Une pastille Power en haut à gauche ! Le joueur bleu qui a la balle ferait bien de la prendre pour semer ses adversaires.

La balle est sortie. R... par les bleus.

Combat dans la raquette !

Entre-deux dans le rond central.

COMMENTAIRE

EL NIO NIO

Ce basket-ball m'a d'abord semblé un peu lent et facile, puis je suis passé au niveau "professionnel" et, là, le jeu devient plus compétitif. La vitesse est bien réglée. Le maniement est très simple, puisque c'est avec le même bouton qu'on saute ou qu'on shoote. Pas besoin non plus de se préoccuper du dribble qui est automatique. On peut donc se concentrer sur la bagarre ! C'est finalement là l'originalité du jeu. Je trouve très pratique la petite incrustation (qui rappelle celle de Kick Off) donnant une vue générale du terrain : dans la lutte sans merci qui se déroule à coup de mines et de lames de scie, on finit parfois par oublier où l'on doit marquer les paniers !... Bilan : le jeu est simple et très amusant.

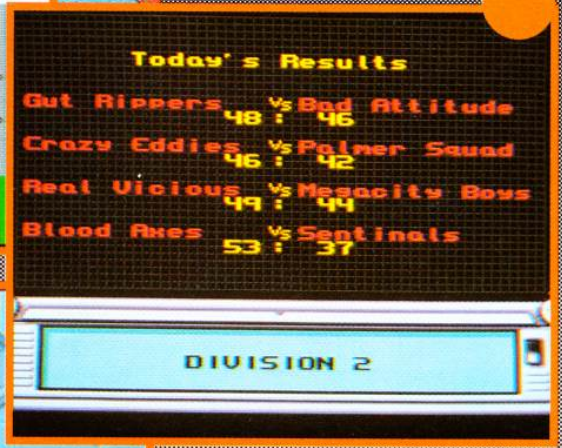
S AT

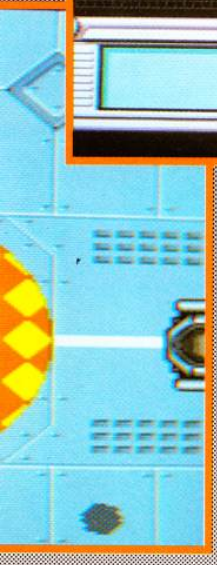
Comme dans Kick Off, une vue générale et réduite du terrain, avec la position de tous les joueurs des deux équipes. Pas inutile.

Un joueur violet en train de sauter pour marquer un panier assez lointain.

La balle s'élève, s'élève... Va-t-elle retomber dans le panier? Vous le saurez en jouant vous-même...

Les autres matchs de la ligue sont gérés par l'ordinateur. Gentiment, on vous annonce tous les résultats du jour.



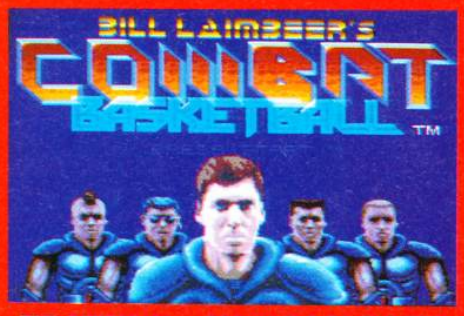


Hourra ! Panier réussi !

COMMENTAIRE

BILL

Je trouve souvent les simulations de basket un peu répétitives et lassantes. Ici, l'apport des bonus est très intéressant et renouvelle la partie. Les pièces collectées sur le terrain et les prix offerts pour la victoire permettent, en ligue, d'acheter de nouveaux joueurs et d'améliorer son équipe à laquelle on finit par s'attacher. Le jeu est bien violent : les lames de scie et les missiles sont des armes redoutables qui mettent KO. Ce que j'apprécie beaucoup, c'est qu'on peut vraiment jouer tout de suite avec passion, sans être obligé de se reporter au manuel et d'apprendre des manipulations complexes. On joue comme on le sent, et ça marche !



EDITEUR : HUDSON SOFT

PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : -
OPTION CONTINUE : -
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
CONTROLE : EXCELLENT

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 86%

Les écrans de choix des joueurs de l'équipe sont particulièrement clairs.

GRAPHISME 65%

Le décor est simplifié, les joueurs sont nets mais sans réalisme particulier : on a privilégié la lisibilité.

ANIMATION 68%

Un peu lente dans les premiers niveaux, elle est excellente au niveau Pro.

BANDE-SON 72%

Les cris des joueurs sont... criants de vérité !

JOUABILITE 86%

La clarté parfaite de l'écran et l'incrustation du champ de jeu permettent un contrôle parfait de la situation.

DUREE DE VIE 86%

Si vous trouvez des copains pour jouer en ligue (au moins 4), le jeu devient une lutte acharnée !

INTERET 83%

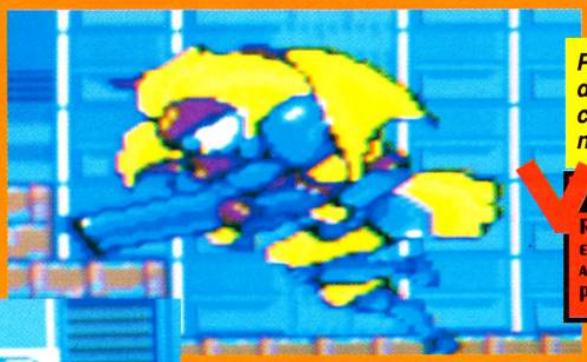
Une simulation originale, pas très réaliste, mais très amusante, et dont on ne se lasse pas.

VALIS SD

Dans la famille Valis je voudrais le SD ! Et oui, un de plus ! Cette célèbre série de beat-them-all/plates-formes vient de sortir un sixième titre destiné principalement aux enfants. Sans pousser le bouchon trop loin, on peut dire que c'est un pastiche des précédents jeux. L'héroïne, armée de son épée fétiche, traverse une quinzaine de niveaux en affrontant une multitude de monstres aussi farfelus que redoutables : volants, rampants, nageants, mécaniques..., ils ont la fougue de la jeunesse et une volonté d'acier. Il suffit de revenir sur vos pas pour les voir réapparaître aussi frais que si vous ne les aviez jamais détruits. A la fin de chaque niveau, un monstre de plus en plus coriace vous barre le chemin. Si vous parvenez à lui faire mordre la poussière, vous serez récompensé : une nouvelle armure, une arme plus puissante et une remise à zéro de vos points d'énergie, que demander de plus ? Au fur et à mesure de votre progression, vous découvrirez de nouveaux décors comme la ville, les souterrains, l'intérieur d'un château... De plates-formes verticales en passerelles horizontales, vous bondirez sans retenue vers la victoire.

DEBUT DE JEU

Vous commencez la partie avec 8 points d'énergie, 4 vies, 2 super-bombes, et une armure de base. Au fur et à mesure de vos victoires, les points d'énergie augmentent, votre épée est plus efficace et l'armure se transforme en une véritable cuirasse.



Premier monstre de fin de niveau: "l'homme" canon! Il est rapide et n'arrête pas de bouger.

TIP !

Restez tout en haut du mur et tirez sans jamais vous arrêter. L'adversaire finira par s'écrouler.

Deuxième monstre : l'oiseau d'acier se déplace très lentement. Seule sa tête est vulnérable.

TIP !

Sautez sur place tout en tirant. S'il devient trop collant, passez de l'autre côté en sautant par-dessus lui.

Troisième monstre : l'ogre-robot aime les petites filles et n'a pas mangé depuis des mois. L'écran tremble dès qu'il fait un pas. Il est très, très lent.

TIP !

Sautez haut et tirez-lui dessus sans arrêter. Dès qu'il se rapproche de vous, restez collé au bord gauche de l'écran, sans bouger. Reprenez vos tirs dès qu'il s'éloigne. Attention, il crache des boules de feu, une fois revenu à sa place.

Cinquième monstre : la chenille-ressort ! Elle s'étire et bondit latéralement. Elle n'a pas beaucoup de points d'énergie, mais elle cause d'énormes dégâts.

Quatrième monstre : le scorpion. Au bout de ses pattes, il a des griffes tranchantes comme des lames. Il fait les cent pas en sautant.

TIP !

Trouvez la bonne synchronisation pour passer sous lui dès qu'il saute.

TIP !

Comme elle, vous devez bouger de sans reprendre votre souffle. Tout nérable, vous avez alors peut-être

COMMENTAIRE

NAVARRO

Sous prétexte que ce jeu est adressé aux plus jeunes, on sent une certaine négligeance dans la réalisation. Les parties plates-formes sont ratées car les sauts ne sont pas précis. On ne sait pas exactement à quel endroit l'héroïne va retomber. Les gros monstres de fin de niveau sont impressionnants par leur taille et non par leur puissance. Il suffit de connaître leur point sensible (ce n'est vraiment pas difficile à trouver) et vous les passerez sans problème. Une jouabilité très contestable, des graphismes simplistes et une durée de vie très très basse, voilà en résumé ce que l'on retiendra de ce énième Valis.

19

COMMENTAIRE

AXEL

D'autres aspects du jeu m'ont singulièrement énervé. Le scrolling manque de rigueur. Il n'est pas possible de voir arriver les ennemis. Il faut donc tirer droit devant soi, sans jamais s'arrêter si on ne veut pas être surpris par un de ces monstres. La qualité des sprites est très discutable. Un des monstres de fin de niveau s'efface à moitié dès que vous le touchez ! Laser Soft/Telenet auraient pu faire des efforts pour que nos chères têtes blondes ne soient pas une nouvelle fois privées de jeu de qualité.

EDITEUR : LASER SOFT TITELENET

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 4
OPTION CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : NON
CONTROLE : LEGER

1 JOUEURS — CARTOUCHE

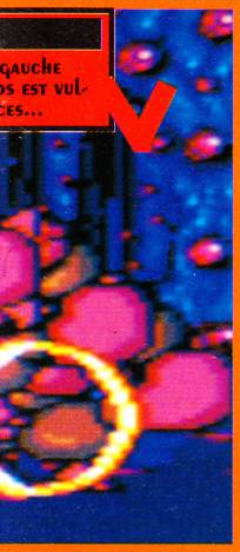
Ces oiseaux de malheur gardent les salles du château.

Sixième monstre : le garde-barbare ! Ces coups d'épée sont redoutables. Dès qu'il lève son arme, des blocs de pierre vous tombent dessus...

TIP !

TOURNEZ VOTRE ARME VERS LE CIEL ET APPUYEZ SUR LE BOUTON DE TIR. VOUS VOUS PROTÉGEZ DES BLOCS DE PIERRE QUI TOMBENT DU CIEL ET, EN MÊME TEMPS, VOS TIRS ATTEIGNENT LA BRUTE.

La sortie de ce niveau est tout en haut. Mais prenez garde à ne pas redescendre : les ennemis abattus réapparaissent !



Après le sixième monstre, voici l'état de vos forces : vous possédez la quatrième armure et trois armes différentes.

Cette "chose" verte et mauve est une vraie calamité. En mourant, elle éclate en plusieurs petits monstres qui ne cesseront de vous poursuivre.

PRESENTATION 45%

Le mini dialogue au début de jeu perd de son charme du fait qu'il est en japonais.

GRAPHISME 60%

La grosseur des sprites ne fait pas oublier la pauvreté de certains décors. Les graphismes des personnages, style bande dessinée japonaise, sont réussis.

ANIMATION 42%

Le scrolling n'est pas au point. Il faut se placer assez près du côté droit de l'écran pour que le scrolling soit actif. Cela ne laisse pas le temps de se préparer pour affronter les monstres.

BANDE-SON 60%

Sympathique sans plus.

JOUABILITE 41%

Les scènes de plates-formes manquent de rigueur.

DUREE DE VIE 30%

On arrive très vite au bout.

INTERET 36%

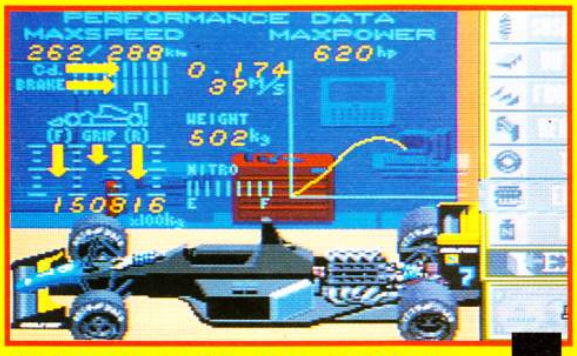
Très limité pour les plus de dix ans...

EXHAUST HEAT

Exhaust Heat est une simulation de Formule 1 et plus précisément du championnat du monde. SETA a bien sûr choisi d'exploiter un mode spécial de la Super Famicom qui permet de déformer en 3D une image ou des blocs bitmap à plat, technique qui induit une perspective des plus réaliste et la rotation ultérieure de l'écran. Au début, une fois réglées les préférences de votre pad préféré, vous avez le choix entre vous entraîner dur — et ainsi tester tous les circuits du championnat avec une configuration musclée (vous avez 21 000 dollars pour customiser votre engin !) — et commencer la saison par l'Italie. Vous pouvez bien sûr tester le terrain avec votre F1 comme dans le mode training mais, dans ce cas, vous n'avez presque pas de budget pour équiper votre véhicule jusqu'à la prochaine course (plus tard vous aurez droit, si votre budget vous le permet, de changer le châssis, les freins ou la boîte de vitesse). Pour participer à la course, vous devez obligatoirement passer par la qualification. Dès le départ on ne rigole plus, la route défile avec une vitesse surprenante et la maniabilité est bonne. Pour signaler les virages, des flèches apparaissent à l'écran et les bords de la route sont rouges. Votre tableau de bord optionnel (il suffit pour l'enlever d'appuyer sur votre pad) vous décrit la vitesse, les dommages, les temps du meilleur tour, et vous permet de visualiser le circuit. Vos mécanos sont toujours là pour vous aider ; le temps, pluvieux, ensoleillé, nuageux, influe grandement sur le choix de pneus. Si, par hasard, vous n'avez pas le loisir de finir la saison, la sauvegarde est même prévue !

Le menu d'options vous permet de choisir votre configuration de pad ou de participer soit au championnat, soit à l'entraînement.

En mode training, vous aurez droit à un véritable bolide.



Avez-vous assez d'argent pour acheter un nouveau moteur ?

Les mécanos n'ont que quelques secondes...

La victoire est enfin à vous !

Récompense de votre victoire : le financement de votre nouvelle voiture.

Je crois que

Moment décisif avant la course : se reposer ou tester le circuit ?

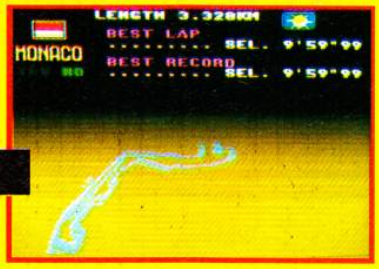
COMMENTAIRE

KANEDA KUN

Certes, le jeu comprend quelques ralentissements lorsque cinq voitures concurrentes sont présentes sur le même écran. Certes, il n'y a pas de panneaux ou autres détails tels que des arbres, des rochers, des pâquerettes. La route défile à toute vitesse, avec des dégradés superbes, mais de façon irrémédiablement plate ! Certes, tout est dans l'utilisation spectaculaire du mode 7. Il n'empêche que je trouve cette cartouche excellente : l'aspect primordial d'une course de voitures est, à mon sens, la maniabilité du véhicule ainsi que l'impression de vitesse qui doit se dégager du jeu. Et, sur ces deux points, Exhaust Heat est une petite merveille ! La meilleure course de voitures de ce côté-ci de la galaxie !

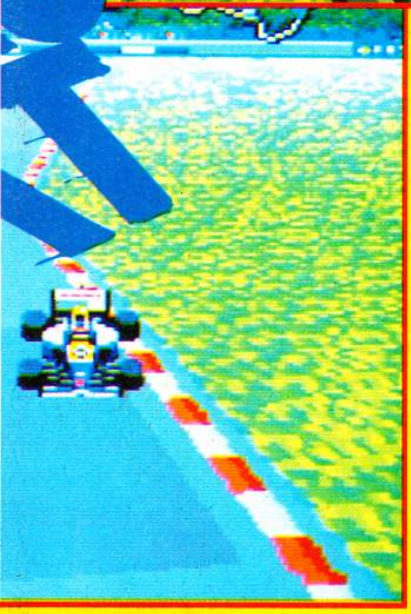
Votre classement à la fin de la course.

Les données météo et les records vous sont dévoilés tandis que le circuit en 3D bouge dans tous les sens.



Encore un qui a oublié qu'une barrière indestructible entourait le circuit.

Une bonne place ne signifie pas forcément un bon départ...



te s'est trompé de sens, pas vous ? ▲

Heureusement qu'il y a la flèche car le virage est meurtrier !

Aaarghh ! les autres pilotes conduisent trop bien ! ▲

En mode training, vous aurez le loisir d'essayer tous les circuits.

COMMENTAIRE

DOUGLAS

Etonnant, mais décevant, c'est ainsi que l'on pourrait qualifier Exhaut Heat. Les graphismes sont sauvés par le nombre de couleurs, l'environnement sonore est bon ainsi que l'intérêt, mais la SFC est capable de faire mieux ! D'accord pour l'utilisation du hard mais pas pour les décors presques identiques d'un niveau à l'autre, les légers ralentissements et le manque d'accidents spectaculaires... En dépit de ces défauts, la course est accrocheuse et jouable, les dérapages sont vraiments magnifiques, la vitesse bien rendue et les options nombreuses (voiture modulable, météo, sélection des commandes). Ce qui plaira le plus aux fans de F1, c'est que le jeu est réaliste du point de vue de la progression et ce critère est décisif !

EDITEUR : SETA
PRIX : F
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : SAUVEGARDE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : BON

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 79%
Dans le style démo sur les micros 16 bits ; les options sont claires.

GRAPHISME 71%
Les graphismes sont peu nombreux mais corrects, heureusement que l'utilisation de rasters (degradés en interruption) rehausse le niveau.

ANIMATION 79%
Elle profite des immenses possibilités de déformation 3D pour gérer le terrain.

BANDE-SON 80%
La musique de présentation est excellente (pump'up the volume !).

JOUABILITE 85%
Elle est assez progressive mais, de toute façon, la sauvegarde est là !

DUREE DE VIE 83%
Pour les fans de F1, ce programme est presque inépuisable.

INTERET 80%
Exhaust Heat est un des premiers jeux de F1 sur SFC, un bon jeu.

TOILET KIDS

Bienvenue ! Bienvenue dans un monde d'étrons marrons, de grosses mouches bourdonnantes et de petites "zigounettes" volantes. Bienvenue dans le monde de Toilet Kids ! Vous l'aurez compris, Toilet Kids est l'un des premiers jeux scatologiques à atterrir sur nos consoles NEC. Le jeu lui-même est un shoot'em up vertical proche de l'antique Xevious. Assis sur une cuvette de W.-C. volante, vous traversez le monde des Ultimes Toilettes Maléfiques à la recherche d'un raccourci que jamais vous ne trouverez... Pour faire face aux nombreux adversaires qui vous menacent, vous disposez de "missiles" air-air et de "bombes" pour détruire les cibles aux sol (crapauds cracheurs, bidet assassin, etc.). Enfin, un peu à la manière de R-Type, vous pourrez "lâcher" une gerbe... de tirs qui détruira tout sur son passage.Bien entendu, des boss de milieu et de fin de niveau vous attendent "de fesse ferme" et vous aurez besoin de toute votre habileté pour les envoyer rejoindre les égouts de l'enfer... Enfin, pour ceux qui disposent d'un doubleur de joystick, il sera possible de vous lancer à deux dans les entrailles des W.-C. les plus dangereux de tout l'Univers.

Méfiez-vous des "zigounettes" volantes, elles sont plus dangereuses qu'elles n'en ont l'air.

Attention, ces trois araignées aux fessiers rebondis vous demanderont une technique particulière. Si vous ne possédez pas de super-tir, vous devrez attendre qu'elles quittent leur toile pour pouvoir les atteindre. A deux joueurs, la tâche sera évidemment bien plus facile...

COMMENTAIRE

DOGUY

Un jeu scatologique ! Une grande première ! Malheureusement, ce qui aurait pu être une expérience amusante en la prenant au "second degré" s'avère n'être qu'une pâle copie de Xevious, plutôt moche, peu rythmée et sans aucun intérêt ! Le jeu exploite mal les capacités de la NEC, le scrolling est fluide mais les sprites sont minuscules et clignotent souvent. Bref, c'est raté. Le seul point positif de cette cartouche est son titre, qui veut bien dire ce qu'il veut dire. Toilet Kids est un jeu sur lequel on a vite fait de tirer... la chasse d'eau.

Les mouches à grosses fesses protègent les petits étrons dorés que vous devez collecter. Une seule solution : le bombardement intensif.

Des étrons, des étrons comme s'il en pleuvait ! Il n'y a plus qu'à centrer votre viseur et... c'est dans la poche (beurk) !

MEDIA RINGS CORP PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 50%
Une petite séquence animée présente le jeu.

GRAPHISME 45%
Le graphisme est clair mais simpliste et répétitif.

ANIMATION 40%
Fluide, d'accord, mais c'est tout !

BANDE-SON 35%
Rien qui retienne l'attention.

JOUABILITE 75%
Le héros répond très bien aux commandes.

DUREE DE VIE 10%
On se lasse dès les premières minutes...

INTERET 10%
Pour l'acheter,.il faut vraiment être un collectionneur.

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

SUPER CONCOURS CONSOLES + / SODIPENG

A

GAGNEZ UNE CONSOLE COREGRAFX + 1 JEU

(valeur du lot 1 000 F)

Rapidité, performances graphiques, convivialité, telles sont les principales qualités de la console Coregrafx. La compatibilité de sa logithèque vous permettra d'adapter vos jeux sur l'ensemble de la gamme PC Engine.
Grâce à Consoles + et à Sodipeng, entrez dans l'univers PC Engine en identifiant ces titres et en répondant aux questions subsidiaires.
L'heureux gagnant sera tiré au sort parmi ceux qui auront donné les réponses justes.

JEU 1

JEU 2

JEU 4

C

JEU 3

B

QUESTIONS SUBSIDIAIRES
Donnez le nom des personnages A, B et C, puis celui des jeux dont ils sont issus.

BULLETIN DE PARTICIPATION

(à renvoyer à CONSOLES +, SUPER CONCOURS COREGRAFX, 9-13 rue du Colonel-Pierre-Avia 75754 Paris Cedex 15)

Titre Jeu 1 : Questions subsidiaires Nom : Age :
Titre Jeu 2 : A Personnage : Jeu : Adresse :
Titre Jeu 3 : B Personnage : Jeu : Ville : Code postal :
Titre Jeu 4 : C Personnage : Jeu : Quelle(s) console(s) possédez-vous ?

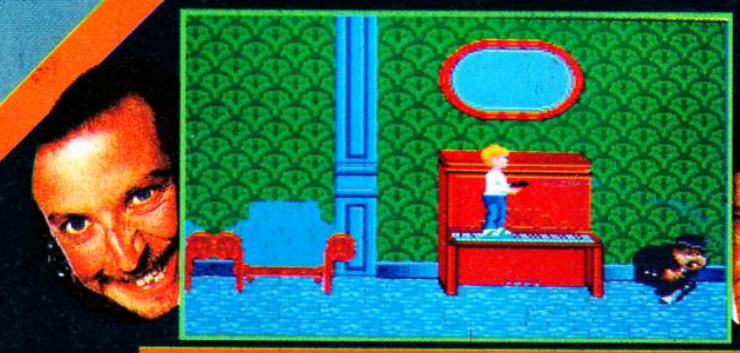
Votre réponse (sur ce bulletin, sur photocopie ou sur papier libre) doit nous être envoyée avant le 2 mai 1992 le cachet de la poste faisant foi.
Le bulletin du gagnant qui aura répondu juste à toutes les questions sera tiré au sort sous le contrôle d'un huissier de justice.
Le règlement intégral du concours peut être demandé à CONSOLES +, 9-13 rue du Colonel-Pierre-Avia 75754 Paris Cedex 15.
Le règlement est déposé chez la SCP Delattre et Le Marec, huissiers de justice à Paris.

REVIEW

HOME A

Vous avez aimé les aventures de Kevin McCallister au cinéma ? Le jeu ne vous décevra pas ! Après quelques écrans de présentation très réussis qui vous remettent bien le scénario en tête, vous voici (vous, Kevin) seul dans la maison face aux voleurs, Harry et Marv. Vous êtes dans votre chambre et il faut que vous récupériez tous les objets de valeur de la maison, cachés un peu partout (armoires, commodes, baignoire (!), escaliers), pour les mettre en lieu sûr, c'est-à-dire dans le conduit de la buanderie.

Kevin a plusieurs armes qu'il peut gagner au fur et à mesure du jeu : un pistolet à eau (pas très efficace, on s'en doute !), un lance-pierres (déjà mieux), des balles de base-ball et même un fusil. Kevin peut sauter pour éviter ses ennemis : s'il les touche, c'est la mort garantie! Bref, Home Alone est un mélange de jeu d'aventure, puisqu'il faut explorer toute la maison, et de jeu de plate-forme avec monstre de fin de niveau. Il faut essayer d'être rusé, surtout quand on ne dispose que du pistolet à eau. En haut de l'écran, le statut est très net avec score, puissance, morceaux de pizza collectés qui finissent par donner une vie supplémentaire, arme utilisée, nombre d'objets à trouver, nombre d'objets collectés dans le sac ; attention, quand ce nombre clignote, le sac est plein et il faut regagner rapidement le conduit de la buanderie pour le vider. Une des difficultés du jeu, au moins au début, c'est de bien se repérer dans cette maison qui a quatre ailes sur deux étages. Les derniers objets sont parfois difficiles à dénicher.



Monter sur le piano, quel crime ! Mais c'est pour la bonne cause...

COMMENTAIRE

BILL

On se sent souvent très désarmé face aux bandits avec ce pistolet à eau minable ! Alors, il ne faut pas hésiter à fuir comme un lâche pour pouvoir revenir ensuite mieux armé. Les bonus sont très importants, notamment l'after shave qui rend invincible pour un moment. Les monstres de fin de niveau sont les cauchemars de Kevin : c'est bien trouvé. Le graphisme est un peu enfantin, mais on finit par s'y habituer et même par trouver ça sympa et reposant après deux ou trois beat them up bien violents...

Ici arrivent, par le tuyau de la buanderie, les objets de valeur que Kevin met en sûreté.

La salle de bains est aussi un garde-manger ! Si vous sautez sur la baignoire, une part de pizza jaillit du lavabo.

Il faut ouvrir les tiroirs pour trouver des sible de monter dessus...

Un des deux bandits est touché à l'épaule !

Kevin aux aguets sous l'escalier ! Rema de statut, tout en haut de l'écran.

LONE

Kevin défend chèrement ce précieux chandelier !

COMMENTAIRE

EL NIONIO

Les écrans sont très variés : images du film digitalisées pour les présentations, décors des différentes pièces (j'aime bien la salle de bains). Le jeu n'est pas très rapide et demande plus de ruse que d'habileté. L'exploration de tous les meubles est plutôt marrante mais semblera un peu répétitive à certains. Le jeu est peut-être un peu trop facile car les bandits ne sont pas très agressifs et ne poursuivent pas vraiment Kevin. Mais on finit par se laisser prendre. Jugeote, invention et observation sont nécessaires.

s. Mais il est aussi pos-

Un paquet de dollars à ramasser ! Remarquez, dans la fenêtre de statut, que Kevin est armé d'un lance-pierres.

la lisibilité de la fenêtre

A gauche, l'ouverture du conduit de la buanderie. A droite, par terre, des jouets qui traînent et font trébucher Kevin.

TIPS !

On peut faire tomber, à distance, des objets sur la tête des ennemis (notamment grâce à la boule de bowling qui déséquilibre un vase).

EDITEUR : TOY HQ
PRIX : F
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : OK

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 92%

Les images digitalisées du film font beaucoup d'effet.

GRAPHISME 65%

Les décors de la maison sont nettement différenciés, même si les détails ne sont pas très fouillés.

ANIMATION 54%

Rien de très original. Les bandits ont des attitudes amusantes.

BANDE-SON 65%

Ah ! le cri déchirant de Kevin ("Oh, no!")

JOUABILITE 72%

La vitesse de jeu est raisonnable, ce qui laisse le temps de réfléchir et même de combiner quelques pièges.

DUREE DE VIE 85%

La maison est très grande, les objets très nombreux : on s'attache vite à ce jeu. Et pour longtemps !

INTERET 79%

Un jeu très plaisant qui fait la part belle à l'astuce, ce qui n'est pas si fréquent.

BROWNIE

COMMENTAIRE

DOUGLAS

Browning est difficile et dur de prise en main, c'est vrai. Il n'est guère original, diront certains. Il n'est pas au top niveau côté programmation, je vous l'accorde... Mais quelle joie de pourfendre les droïdes dans la peau d'un énorme méchant (tous élaborés par K.Fujita, célèbre au Japon pour avoir travaillé sur Gundam Z, le dessin animé). Après de superbes intros, on découvre un jeu à la Battletech, consistant à bien gérer son énergie pour ne pas surchauffer et exploser ! Le graphisme et la musique sont bons, voire très bons, l'utilisation de la Super System Card permet d'avoir de très bons bruitages mais l'animation est moyenne. Malgré tout, si vous aimez les jeux de tir qui demandent du sang-froid, vous craquerez devant Browning tout comme moi et mon pad !

Ces "blockhaus" doivent être détruits avant de poursuivre, mais ils ne représentent aucun danger.

Le seul inconvénient de ces colonnes mobiles, c'est d'arrêter vos tirs.

Le combat avec cet insectoïde ressemble fort à un ballet mortel.

Si les attaquants vous serrent de trop près, mettez à profit votre réacteur pour vous évader par la voie des airs. Toutefois, surveillez la température pour éviter de retomber inopinément.

Dans une île-forteresse gigantesque, les ennemis développent leur dernière invention en matière d'arme ultime, afin de s'assurer une suprématie totale. Aussi les alliés ont-ils décidé de recourir à leur dernière chance : envoyer leur droïde, seul capable de se frayer un chemin jusqu'au but. Dans ce beat-them-all à scrolling horizontal, le droïde peut marcher, courir, se baisser, sauter et même voler, tout cela sans cesser de tirer. Toutefois, il n'est pas invulnérable pour autant : le bouclier qui le protège s'amenuise rapidement à chaque impact et ne se reconstitue que lentement. De même, votre réacteur de vol chauffe beaucoup et vous ne pouvez donc l'utiliser que quelques secondes avant qu'il ne se coupe automatiquement. Les différents niveaux vous conduisent dans des mondes variés (décors, défenseurs et créatures de fin de niveau). Les attaques sont assez diversifiées, survenant du sol ou des airs, mais le plus souvent dans le sens de votre marche. La difficulté est progressive, mais le jeu devient rapidement trop difficile. Fort heureusement, les options continues infinies vous permettront d'aller toujours plus loin, pour peu que vous n'éteigniez pas votre console, car il n'y a ici aucune sauvegarde par code ou autre procédé.

TIPS

Pour le premier monstre de fin de 3e niveau, il faut éviter absolument son coup de sabre en reculant. Pour le second, tirez au moment où il se pose à côté de vous, éloignez-vous, relâchez le tir et recommencez la manœuvre.

Le monstre de fin de premier niveau n'est guère impressionnant.

Baissez-vous pour échapper aux tirs des robots verts et courez pour éviter ceux des soucoupes.

Ce gardien-là est déjà plus résistant.

Les mines aériennes sont une véritable plaie. Détruisez-en le plus possible avant le combat final.

Au troisième niveau, vous ne pourrez échapper à un bref contact avec les attaquants. Les bombes volantes ne vous gêneront pas tant que vous resterez au sol.

EDITEUR : TELENET
PRIX : F
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : MEDIOCRE

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 55%

La présentation ressemble à un dessin animé (japonais) mais il n'y a aucune option !

GRAPHISME 66%

Les décors sont nuls mais les robots bien dessinés.

ANIMATION 66%

Inégale. Les déplacements des droïdes sont bien rendus, mais le scrolling différentiel n'apporte rien.

BANDE-SON 74%

La musique est bonne et les bruitages corrects, mais on pouvait attendre mieux d'un jeu CD.

JOUABILITE 42%

Le trop large usage du double appui nuit beaucoup à la facilité du contrôle.

DUREE DE VIE 52%

Le jeu devient très difficile dès le 4e niveau, mais je doute que vous ayez le cœur de le finir.

INTERET 52%

La "beauté" des sprites ne suffit pas à en faire un bon jeu.

COMMENTAIRE

SPIRIT

Je ne suis pas de l'avis de Douglas. J'ai désespérément cherché les raisons d'un Super CD-ROM, voire même d'un CD-ROM tout court ! S'il est exact que les sprites sont fort bien dessinés, en revanche les décors sont d'une pauvreté affligeante et bien mal mis en couleur. L'animation souffre par moment de ralentissements honteux que les scrollings différentiels sur plusieurs plans ne suffisent pas à racheter (d'autant que pour scroller un fond uniforme...). La bande-son est déjà meilleure, avec une musique agréable et des bruitages corrects, mais bien trop répétitifs. Mais, surtout, la jouabilité est mauvaise et l'intérêt de jeu est ici absent. Pour ma part, je vous le déconseillerais donc.

REVIEW

De la boue, des trous, des bosses, des flaques d'eau, des ballots de paille : que demander de plus pour faire une bonne course de voitures tout terrain, style stock-car ? Du hard rock, bien sûr ! Dans Super Off Road, vous aurez tout.

Premier écran : vous disposez de 1 000 000 $ et vous pouvez faire quelques achats : nitrofuel (pour atteindre une vitesse fulgurante), pneus (pour une meilleure adhérence au terrain), amortisseurs (pour moins sauter sur les bosses), accélération (pour monter plus vite à la vitesse maximale), top speed (pour augmenter la vitesse). Le graphisme est amusant: on voit bien les voitures sauter sur les bosses et retomber lourdement dans les creux pleins de boue. Les courses sont rapides : le circuit est court et la compétition s'arrête dès qu'un des participants a bouclé quatre tours.

Quatre véhicules s'affrontent et deux d'entre eux peuvent être contrôlés par des joueurs humains. Seuls les trois premiers gagnent des dollars et peuvent améliorer leurs engins. Le maniement est un peu délicat au début, on a vite fait de faire un tête-à-queue et de partir dans le mauvais sens ! Dans ce cas, pas de panique, on coupe les gaz, on manœuvre et on repart ... avec un retard considérable ! Bref, le tête à queue est quasiment mortel.

Regardez bien la piste : il apparaît de temps en temps des bonus en argent ou en nitro : il faut passer dessus pour les prendre.

TIP !

Pour les débutants, il vaut mieux acheter les pneus et les amortisseurs pour rendre la conduite plus facile : les autres accessoires qui ajoutent de l'accélération sont difficiles à bien manier car les lignes droites sont rares !

COMMENTAIRE

BILL

J'ai retrouvé là toute l'excitation du jeu arcade. Le graphisme n'est pas mauvais, la musique accentue la pression, les accessoires sont très utiles dès qu'on est un peu familiarisé avec le jeu. C'est souvent la provision de nitro qui fait la différence entre deux champions.
L'écran du podium restitue bien l'ambiance. On peut améliorer sa voiture après chaque course... à condition d'arriver dans les trois premiers ! Seul contre trois voitures ordinateurs n'est pas du gâteau ! Le challenge est passionnant ! Evidemment, les voitures sont petites puisque l'ensemble du circuit est représenté à l'écran, sans aucun scrolling : ça donne un look un peu vieillot au jeu, mais il n'empêche que c'est palpitant.

Un parcours plutôt sinueux !

LE GARAGE

L'argent que vous avez gagné vous sert à améliorer votre véhicule pour la prochaine course. La nitro, l'accélération, les pneus, le super-accélérateur et les amortisseurs sont tous utiles. Mais, même en terminant premier, votre prime ne vous permet pas de folies !

Ce panneau vous indique en permanence le nombre de tours parcourus et les nitros restant à chaque voiture. Tiens, un bonus-nitro à ramasser sur la route !

Un virage plutôt relevé !

LE PODIUM

Ne regardez pas les jolies filles (un peu grimaçantes), mais les chiffres ! On y trouve le classement, les sommes gagnées, et les records absolus et relatifs sur ce circuit.

QUE D'EAU ! QUE D'EAU !

Première traversée de flaques. Vont-elles faire la différence ? Eh bien non ! Tout le monde nage ensemble dans la baignoire centrale.

Un sacré bain de pieds au croisement !

Les pylônes bleu-blanc-rouge déterminent approximativement le trajet à suivre.

COMMENTAIRE

EL NIO NIO

Beaucoup d'action et de rapidité ! Même si on prend un très très mauvais départ, la course se termine vite et on repart dans la suivante sans être découragé. Les virages sont un peu trop délicats à prendre, mais les as du pilotage y prendront beaucoup de plaisir ! Les circuits manquent un peu de lignes droites où l'on pourrait utiliser à fond la nitro et les diverses accélérations. A deux, une option continue pour le perdant est toujours disponible : il n'y a donc jamais d'éliminé, c'est plutôt sympathique !

EDITEUR : TRADEWEST

PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : ILLIMITE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : OK

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION	**74%**
Les écrans de choix sont clairs, le podium spectaculaire.	
GRAPHISME	**83%**
La lisibilité de l'écran est parfaite.	
ANIMATION	**82%**
Les voitures, bien que petites, sautent et rebondissent à des allures très rapides : franchement bon.	
BANDE-SON	**85%**
On a beaucoup aimé le hard rock de fond, même si les bruitages sont un peu limités.	
JOUABILITE	**92%**
Le maniement, un peu difficile au début, est excellent : la voiture répond au quart de tour !	
DUREE DE VIE	**85%**
Avec 16 stades et 64 parcours différents, vous avez le temps de jouer sans vous lasser. A deux, c'est vraiment très bon.	

INTERET 93%

Un jeu très rapide où on fait très vite des progrès.

OVER HAULED M

Shubinman et sa compagne, les célèbres héros de mangas, sont de retour sur la PC Engine ! Après Over Hauled Man 2, disponible sur Hu-Card, leurs nouvelles aventures profitent du support CD-Rom. Une fois de plus, nos deux héros (assistés du savant fou qui leur tient lieu de chaperon) vont devoir affronter leurs ennemis héréditaires, une jeune diablesse et deux tueurs professionnels. Le jeu se présente sous la forme d'un beat'em all/plates-formes à scrolling multidirectionnel. Vous dirigez Shubinman (ou son alter ego féminin) dans une suite de décors divers en affrontant une brochette d'ennemis nombreux et variés. Gorilles volants, robots géants, droïdes lance-roquettes, la liste est longue... Heureusement, vous disposez pour vous défendre d'un sabre cybernétique modèle Strid-Er 3 qui peut projeter des boules d'énergie pure, particulièrement efficaces contre les boss de fin de niveau. Aux moments cruciaux, vous aurez droit à de superbes dessins animés qui viennent égayer l'action. Enfin, pour peu que vous possédiez un adaptateur multi-joystick, vous pourrez vous lancer à deux dans l'aventure.

Encore un sprite gigantesque qui fait honneur aux capacités de la PC Engine.

Ce bonhomme de neige est nettement plus agressif que la plupart de ses congénères.

COMMENTAIRE

DOUGLAS

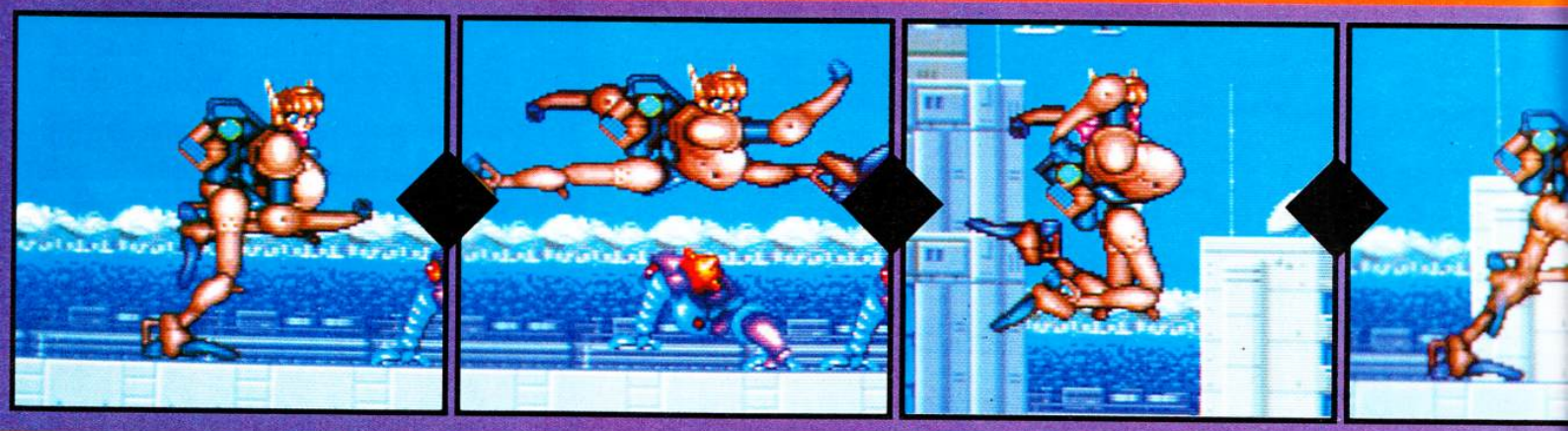
Over Hauled Man 3 est le troisième volet de la saga de Shubinman. L'action y est nettement plus soutenue que dans les précédents. J'ai aimé la façon dont les monstres attaquent, chacun avec ses propres méthodes. Un regret, pourtant : en mode normal, le jeu est un peu trop facile (surtout à deux). Pour préserver la durée de vie du jeu, je vous conseille donc le mode "Hard". Enfin, si le graphisme d'introduction et le design sont particulièrement réussis, certaines transitions sont trop abruptes (lorsque vous mourez, par exemple). C'est un jeu pour les fanas du genre. Les autres peuvent l'essayer, ils tomberont peut-être sous le charme.

Une séquence aussi belle qu'originale qui vous obligera à bouger pour éviter le tir des canons.

Certains sprites s

Les graphismes sont vraiment beaux (et émouvants !).

Il va falloir sauter tout en frappant : ce n'est pas facile !

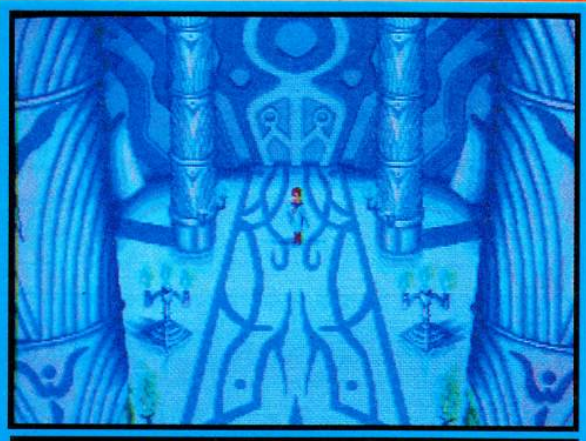


Ce "gros bouffi" cache en fait un puissant cyborg qui ne sera pas si facile à vaincre.

majestueux tant ils sont bien dessinés.

MAN 3

Une séquence étonnante. Après avoir vaincu cet immense robot, vous pourrez vous glisser à l'intérieur et partir sans crainte pour affronter l'adversaire. Ce n'est pas tous les jours que l'on dirige un sprite qui fait un tiers de la hauteur de l'écran.



Over Hauled Man 3 comporte de nombreuses séquences de dessins animés qui feraient honte à la plupart des séries de chez Dorothée.

COMMENTAIRE

DOGUY

Voici un logiciel étonnant, d'abord, par sa présentation. Le dessin animé d'intro est excellent, avec musiques CD et voix digitalisées, tout comme ceux qui émaillent la partie (jusqu'à deux minutes sans interruption !). Le graphisme est séduisant, en particulier celui des boss de fin de niveau. Si l'action est très simple et la panoplie de coups réduite (un bouton pour frapper, un pour sauter), le jeu est par contre très varié. Dans le premier tableau, vous prendrez le contrôle d'un robot géant. Par la suite, vous sauterez de barge en barge pour éviter le tir de canons tournants. Beau et original, Over Hauled Man 3 n'est pas, à mon sens, le hit absolu sur PC Engine. Mais, si vous êtes un fan du genre, vous ne serez pas déçu.

EDITEUR : MASAYA
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : VARIABLE
OPTION CONTINUE : 2
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
CONTROLE : BON

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 85%

La présentation est belle et les options de jeux très simples.

GRAPHISME 80%

Les sprites et les décors sont soignés et les monstres absolument magnifiques.

ANIMATION 75%

Le scrolling est fluide et rapide et les sprites bien animés (les héros sont cependant un peu statiques).

BANDE-SON 60%

Les musiques CD n'ont rien d'exceptionnel mais servent bien l'action.

JOUABILITE 70%

Le personnage répond bien mais il est parfois délicat de combiner saut et coup d'épée.

DUREE DE VIE 65%

Over Hauled Man 3 est un jeu assez facile mais suffisamment vaste et prenant pour vous garantir des heures de plaisir.

INTERET 80%

Un jeu très réussi qui exploite bien le CD-Rom. Bravo !

REVIEW

En 1999, l'émission la plus populaire du réseau télévisé mondial s'appelle le Game Show. Elle offre aux concurrents la possibilité de rafler toute une série de prix et de cadeaux en espèces ou en nature. Pour cela, le ou les concurrents doivent affronter, dans une série de pièces, des hordes d'individus qui ne sont là que pour assouvir leurs instincts primaires en essayant de vous tuer... Le tout se passe bien évidemment sous les objectifs des caméras, qui se font un plaisir de montrer en détail aux téléspectateurs la façon dont vous allez être massacré ! Chaque niveau est composé d'une série de pièces, les arènes, que vous devez "nettoyer". Aux quatre coins, des portes laissent entrer de nouveaux assaillants au fur et à mesure que vous avez éliminé les précédents ! Au long de votre progression, vous découvrirez des adversaires armés de mitraillettes ou, à l'abri dans des blindés, les boss de fin de niveau... De temps en temps, apparaissent pendant quelques secondes des bonus qui vous dotent d'un armement plus conséquent (grenades, roquettes...) ou d'une protection temporaire. De plus, il vous faudra vous ruer sur les cadeaux, les liasses de billets ou les lingots qui se matérialisent aléatoirement pendant un bref moment.

Sur l'écran apparaît de temps en temps le plan du niveau. Il vous permet de vous faire une idée de sa longueur et de choisir une stratégie. Le X indique votre position actuelle, le $, une pièce pleine de bonus et la figure, le gardien de fin de niveau !

Le Game Show vient de commencer, et le présentateur vous annonce, sous les ovations de la foule.

Les gros bras arrivent par vagues sans arrêt. Heureusement, le bonus que vous avez récupéré vous fournit une protection efficace.

N'oubliez pas de vous emparer des cadeaux dans le feu de l'action !

SMASH

Les scrollings du jeu apparaissent lorsque vous passez d'une aire de combat à une autre. Tout le reste se joue dans des pièces fermées.

A deux, le jeu n'apporte pas grand-chose de plus. Il devient juste un peu moins stressant !

Vous venez de pénétrer dans une des arènes de combat par la porte du bas, et le comité d'accueil est déjà en place !

COMMENTAIRE

BANANA SAN

Le Smash TV originel est un jeu d'arcade de Williams dont Acclaim a racheté les droits pour réaliser une version NES il y a peu de temps. La version SFC est quasiment identique à la version arcade : la disposition des salles, les bonus que l'on gagne, les boss de fin de niveau... sont identiques. On retrouve le même humour que dans un film qui traite d'un thème quasiment similaire (la télévision fournissant les nouveaux jeux du peuple, les nouveaux combats de gladiateurs, avec lesquels on gave les citoyens pour éviter qu'ils ne se révoltent), Running Man. Dans Smash TV, le joueur, alors qu'il est en train de lutter férocement contre des hordes d'adversaires, apprend par le présentateur qu'il a gagné des grille-pain, des machines à laver... C'est dommage que le jeu soit si sombre, et utilise des couleurs si criardes par moment.

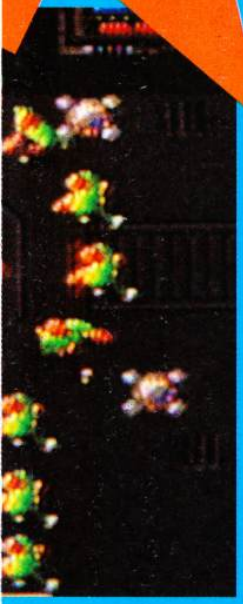
COMMENTAIRE

KANEDA KUN

Bravo, d'abord, pour le contrôle du personnage meilleur que dans la version arcade: vous disposez du pad de direction pour les déplacements alors que les 4 boutons de couleur vous permettent d'ouvrir le feu. Chacun correspond à une direction et, en appuyant sur deux en même temps, vous pouvez tirer en diagonale. Chaque combat se déroule dans une aire fermée, il n'y a donc pas de scrolling. Un côté stratégique, minimal mais stratégique, est présent dans certaines pièces et l'ennemi se fait pressant. Plusieurs chemins d'accès sont possibles jusqu'au gardien de fin de niveau. Dommage que les sprites soient si petits et l'action souvent confuse. Cependant, le jeu est très marrant, même en mode un joueur.

MUTOID MAN

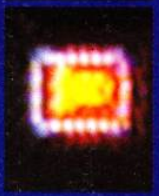
Mutoid Man est le premier des boss de fin de niveau que vous allez rencontrer. La tactique pour l'éliminer n'est pas très difficile, mais demande temps et patience ! Il suffit de tirer sans cesse sur lui, après vous être débarrassé des deux canons au bout de ses chenilles, tout en évitant ses projectiles. Attention aux Mr Schnarpels qui surgissent de temps à autre ! Il vaut mieux les éliminer dès qu'ils apparaissent à l'écran.



LES PRINCIPAUX BONUS

Les clés à collecter vous permettront d'ouvrir les portes des différentes pièces.

Bonus divers qui vous rapporteront des points (liasse de billets de banque, lingots d'or ou d'argent...)



La bombe détruit tous vos adversaires présents à l'écran.

Le champ de protection vous rend invulnérable pendant un moment.

Votre arme se met à arroser l'adversaire d'une façon très performante.

Vous dote d'un lance-grenade

Ce bonus vous procurera un lance-roquettes.

EDITEUR : ACCLAIM
PRIX : E

DISPONIBILITE : 27 MARS
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 6
OPTION CONTINUE : 4
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : EXCELLENT

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 37%
Pas de présentation et les informations à l'écran sont un peu fouillies.

GRAPHISME 38%
Les sprites sont beaucoup trop petits et les couleurs, peu harmonieuses !

ANIMATION 92%
Les différents protagonistes se meuvent dans tous les sens à toute vitesse et sans ralentissements notables.

BANDE-SON 30%
De gros bruitages, sans originalité ni finesse !

JOUABILITE 94%
Excellente par le contrôle du joueur et par la simplicité du jeu : éliminer tout ce qui bouge pour progresser d'une salle !

DUREE DE VIE 62%
Smash TV possède un aspect stratégique, mais pas suffisant pour prolonger outre mesure sa durée de vie.

INTERET 74%

Le jeu est un peu simpliste, mais l'action est aussi prenante qu'amusante ! Le bonheur pour les fous de la gâchette !

REVIEW

STRIKE S.T.G.

Un jour, brusquement, les satellites de télécommunications et d'observation se turent. Ils venaient d'être détruits par une flotte de vaisseaux de combat. Sans moyens de communication, sans satellites permettant de localiser l'adversaire et de guider sur lui une contre-offensive efficace, vos cités tombèrent les unes après les autres entre les mains adverses. Mais, comme dans la moitié des scénarios de shoot-them-up, un prototype révolutionnaire peut renverser le cours du conflit : le S.T.G. (pour STrike Gunner). Sa principale force : un arsenal impressionnant qui lui permet de sélectionner une arme spéciale parmi quinze, cette sélection s'effectuant au début de chaque niveau. Mais, une fois l'arme employée, elle ne pourra plus être réutilisée. A côté de cette super-arme, votre jet est équipé d'un canon Vulcan, qui tire des obus à tête d'uranium appauvri, capable de percer les blindages les plus résistants. De temps en temps, un avion furtif vient vous ravitailler en énergie : cela vous permet de remplir votre réserve, fondamentale car elle alimente votre arme spéciale. Si votre réserve d'énergie est déjà à son maximum, votre canon acquiert une puissance de feu supérieure.

Comme dans tout bon shoot-them-up qui se respecte un tantinet, vous pouvez aller au massacre en compagnie de votre meilleure amie (petite sœur,ou prof de maths...)

VOUS ETES TROP JEUNES POUR MOURIR (si vite) !

Voici quelques conseils qui devraient vous permettre de prolonger de quelques secondes votre espérance de vie ! Tout d'abord, gardez les armes les plus puissantes pour les derniers niveaux, les plus durs, vous vous en doutez. Essayez de ne pas utiliser votre super-arme, ou le moins souvent possible, ainsi vous obtiendrez plus rapidement un canon Vulcan plus puissant, au bout de quelques bonus d'énergie récupérés. Il est très facile de deviner d'où va sortir la prochaine vague de l'ennemi car les attaques sont symétriques des deux côtés de l'écran. Une fois qu'on a essuyé l'assaut d'un côté, on peut se préparer à stopper le suivant de l'autre. "Otoko" signifie professionnel ! Méfiez-vous lorsque vous choisissez votre niveau de difficulté.

Au milieu des niveaux, vous affronterez des adversaires un peu plus coriaces que les autres.

Détruisez ses tourelles une par une, il ne tardera pas à exploser.

Le boss du niveau trois est un char géant. Commencez par éliminer les deux canons placés sur ses chenilles. Puis ouvrez le feu sur sa tourelle.

Après la plage, la flotte ennemie v

COMMENTAIRE

BANANA SAN

STG, fidèle adaptation du jeu d'arcade, reprend les forces mais aussi les faiblesses de la version originale. Points positifs, l'action incessante et le peu de ralentissements vu le nombre de sprites à l'écran ! Pendant les trois quarts du jeu, l'animation est irréprochable. Le principal reproche que je ferais à STG concerne l'aspect vieillot et le manque d'originalité dans la conception. Chaque nouveau shoot' essaie de renouveler le genre un minimum, en incorporant de nouveaux éléments (des météorites à détruire, des niveaux en 3-D comme dans Axelay, l'utilisation du mode 7 comme dans Contra Spirit, le recours à des auxiliaires précieux qui jouent un rôle stratégique de premier plan comme le module de R-Type ou de Xevious...). Cette dimension est, malheureusement, absente dans STG !

UN EPISODE DIFFICILE

Le Shield Unit vous assure une protection temporaire. Nullissime !

Les missiles à têtes chercheuses sont assez efficaces.

Le missile atomique est lent mais possède un pouvoir destructeur immense.

Les canons laser sont pratiques pour éliminer des vagues d'adversaires.

Les mines aériennes ne sont pas une arme, mais une escroquerie !

Le tir sonique envoie une onde assez large, qui balaie bien l'écran.

Le canon lourd Vulcan fournit une cadence de tir plus rapide.

STRIKE GUNNER S.T.G

ttend ! La partie ne fait que commencer !

DES ARMES QUI DECOIFFENT

Le méga-faisceau est l'arme que j'aimerais avoir. Puissant mais lent à recharger.

La vague sonique, l'arme la plus efficace pour se débarrasser des blindés du troisième niveau.

Spray Missile consiste à envoyer, devant votre jet, une série de missiles.

Les torpilles photoniques sont des boules de lumière qui dévastent tout sur leur passage.

Cette option vous permet de bénéficier du soutien de deux avions ennemis.

Cette arme envoie une série de projectiles dans toutes les directions.

Variante du Vulcan : celui-ci est installé sur une tourelle et se dirige vers la cible la plus proche.

COMMENTAIRE

KANEDA KUN

STG est plutôt réussi mais, avec quelques efforts, il aurait pu atteindre le Mega Hit ! Certes, la beauté des décors (à part le premier), de style hyperréaliste, est impressionnante. Certes, la possibilité d'affronter à deux les hordes de l'adversaire renforce l'intérêt. Certes, le programme permet de progresser de façon continue,en utilisant de façon plus judicieuse les super-armes. Mais, à côté de cela, on peut regretter que les décors ne soient pas assez variés, que les vagues d'ennemis vous assaillent de façon identique au moins deux fois par niveau. Et le niveau de difficulté a été placé un peu trop haut.

L'AGRESSION

Vos satellites, en train de vaquer à leurs occupations habituelles...

... sont brutalement attaqués

par les troupes de l'adversaire...

... qui se ruent alors vers vos villes sans défense.

EDITEUR : ATHENA
PRIX : E
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 1-9
OPTION CONTINUE : 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : OK

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION	63%
Les tableaux de bord n'empiètent pas trop sur l'écran principal, mais sont totalement illisibles car trop chargés !	
GRAPHISME	82%
Un style hyperréaliste, tant pour les décors que pour les boss de fin de niveau !	
ANIMATION	90%
Rapide et efficace, elle sait éviter le piège des ralentissements trop fréquents.	
BANDE-SON	48%
Musique Inexistante ! Les mélodies habituelles, c'est-à-dire principalement des bruitages d'explosions !	
JOUABILITE	81%
No problemo, mais que c'est difficile !	
DUREE DE VIE	87%
Il faut s'accrocher pour le finir !	

INTERET 82%

Le principal problème de STG vient de sa conception un peu vieillotte ! Plus d'originalité aurait été bienvenue !

REVIEW

La jolie présentatrice court vêtue vous explique, commentaires japonais digitalisés à l'appui, le thème de chaque jeu.

Human Sports Festival est la compilation sur Super CD-Rom de trois simulations de sport : le tennis avec Final Match Tennis (testé dans Consoles + Hors-Série), le football avec Formation Soccer (testé en version SFC dans Consoles + n°4) et enfin Fine Shot Golf pour le golf. La version présentée de Final Match Tennis est très légèrement différente de celle qui a obtenu le Tilt d'or 91. Il s'agit en effet de la version Laddies, avec des graphismes des joueurs modifiés en conséquence et surtout l'abandon du mode entraînement. Pour le reste, le jeu est identique et toujours aussi passionnant. La version PC Engine de Formation Soccer reprend les principaux éléments de la version SFC. On retrouve ainsi la vue aérienne plongeante originale, le choix des tactiques de jeu et l'éventail des 16 équipes. Mais ici, rien ne vous empêche de jouer à quatre simultanément, pour des parties endiablées. Fine Shot Golf est pour sa part une simulation de golf assez complète : prise en compte du vent, du choix des clubs, de la position des pieds, de la force et de la direction de tir. Les 18 trous du parcours unique offrent une bonne variété dans la difficulté. Vous pourrez vous entraîner à chaque trou, jouer jusqu'à quatre protagonistes et même affronter le programme en un duel difficile.

Final Match Tennis privilégie la qualité de jeu et la jouabilité au détriment de l'esthétique, mais le programme n'en est que plus prenant.

En simple comme en double, contre le programme ou des amis, les matchs sont passionnants.

COMMENTAIRE

SPIRIT

Mon impression est assez mitigée, bien que les jeux eux-mêmes soient réussis. Le tennis est vraiment génial, le football très agréable et le golf intéressant bien qu'un peu limité : un seul parcours, vue aérienne permanente. Mais on peut se demander pourquoi on a eu ici recours au Super CD Rom, alors que les jeux n'en tirent absolument pas parti. Seule la présentation en bénéficie pleinement: courte séquence de présentation animée en images digitalisées retravaillées ou speakerine débitant son commentaire, avec une excellente synchronisation entre la voix et l'image. C'est tout de même un peu court... Toutefois, la qualité des jeux, la possibilité de disposer de trois simulations différentes comme celle de jouer à quatre font "passer la pilule".

FORMATION SOCCER

Certains trous, courts et rectilignes, nécessitent quelques rudiments de stratégie.

D'autres en revanche sont plein d'embûches et ne peuvent être réussis qu'en tirant juste et bien.

FINE SHOT GOLF

Avant chaque trou, le parcours vous est présenté dans son contexte.

Choisir le trajet le plus court n'est pas obligatoirement la meilleure solution si vous n'êtes pas un pro. Les pertes de balles dans l'eau coûtent cher et le trajet de bordure, plus long, peut se révéler finalement plus rentable.

FINAL MATCH TENNIS

Ne vous laissez aller à aucun machisme : les femmes sont aussi redoutables sur le court que les hommes.

COMMENTAIRE

JIMMY H

Dans ces jeux, le CD-Rom, s'il reste sous-exploité, sert au moins à quelque chose. Je ne reviendrai pas sur la qualité de Final Match Tennis, le tennis le plus prenant sur console et de loin (Tilt d'or 91). Certes il est un peu dommage de perdre au passage l'option entraînement, mais le jeu est vraiment fabuleux. J'ai bien aimé aussi Formation Soccer dans lequel l'accent est mis sur le jeu d'équipe ; il est quasiment impossible de gagner si l'on ne base pas son jeu sur des passes intelligentes. Le golf est à mon avis beaucoup moins prenant. S'il n'est pas inintéressant, il m'a semblé un peu bâclé : un seul parcours et surtout pas de représentation en pseudo 3D ni d'animation, qui donnent tout leur sel à ce type de simulation.

Il est temps de réagir : votre but n'est pas loin et votre gardien (géré au choix par le programme ou par vous) pas toujours en mesure d'arrêter les boulets des attaquants.

Comme dans les matchs réels, les joueurs sautent de joie à chaque but réussi.

Le jeu d'équipe, privilégiant les passes et les changements d'aile, a bien plus de chances de réussir qu'une action en solitaire.

EDITEUR : HUMAN
PRIX : F
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : -
OPTION CONTINUE : -
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : EXCELLENT

1-4 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 86%
La présentation exploite bien les possibilités d'animation du CD-Rom et chaque jeu dispose d'un éventail d'options varié.

GRAPHISME 65%
Rien d'impressionnant, mais les écrans ont le mérite d'être parfaitement lisibles.

ANIMATION 80%
Du très bon travail, mais le golf en est malheureusement totalement dépourvu.

BANDE-SON 62%
L'ambiance sonore est agréable mais n'exploite pas les possibilités du CD-Rom.

JOUABILITE 90%
Rien à redire : les trois logiciels sont très bien gérés, avec des commandes naturelles et une réponse instantanée.

DUREE DE VIE 91%
Illimitée pour le tennis et très longue pour le football, mais le golf pèche une fois encore (un seul parcours)

INTERET 88%
Le tennis et le football sont excellent, mais le golf un cran au-dessous. Le Super CD-Rom ne s'imposait pas.

REVIEW

WAR

Il y a très longtemps, une épée dénommée Warsong fut utilisée pour contenir l'âme d'un démon. Cette épée changea de propriétaire pendant des générations, avant de parvenir entre les mains d'un roi juste et bon, qui se trouve être votre père. C'est pour la lui dérober qu'au début du jeu, les troupes de l'empereur Pythion assiègent votre château ; elles vous surpassent en force. Vous devez vous échapper pour tenter de ramener des renforts.

Warsong est un wargame. Vous dirigez des généraux et leurs armées, pour gagner plusieurs batailles qui sont autant de missions. En effet, contrairement à la plupart des wargames, Warsong comporte un scénario complexe. Les personnages se parlent pendant les combats, les ennemis vous insultent... Chaque ennemi tué apporte de l'expérience. Au fur et à mesure qu'ils "montent", les capitaines deviennent plus puissants, de même que leurs troupes ; toutes les dix "montées", ils changent de grade, acquièrent de nouveaux pouvoirs et de nouvelles troupes.

Quatre sauvegardes permettent de recommencer une bataille, et une autre, qui prend place en mémoire (elle disparaît si vous éteignez), permet de reprendre une position précise. Les graphismes soignés sont améliorés par l'introduction d'images fixes typiquement japonaises, et de différentes animations visualisant les combats. La musique, enfin, est très réussie, et diffère selon la phase de jeu. Elle devient néanmoins assez répétitive, quelques thèmes supplémentaires n'auraient pas été superflus.

bayard

Les combats

Les phases de combat se déroulent par tour : vous déplacez vos troupes (et attaquez éventuellement) puis les ennemis agissent de même. De temps en temps, les différents personnages parlent, apportant au joueur des informations plus ou moins importantes.

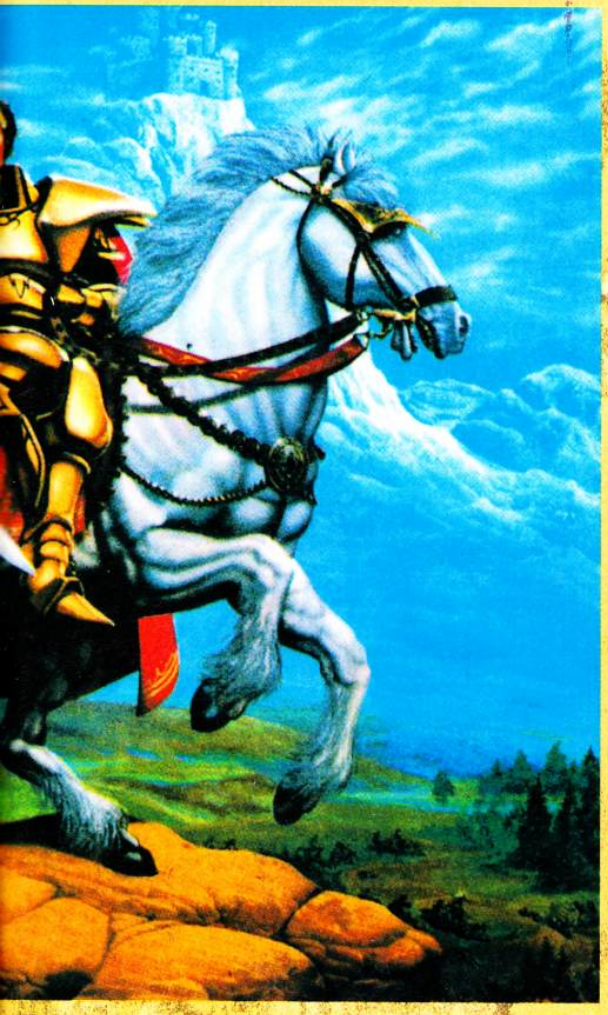
SONG

Les croix indiquent les lieux où les troupes peuvent être placées.

sabra

Les missions

Warsong est divisé en plusieurs missions différentes qui commencent par une présentation de la situation, avec les clauses de victoire et de défaite. Dans la première mission, par exemple, vous gagnez si Garett parvient à s'enfuir. La phase suivante permet de distribuer les objets et les troupes aux différents capitaines. Au début, les fonds dont vous disposez sont très limités, mais ils augmentent rapidement par la suite.



Les combats donnent lieu à différentes animations, qui varient en fonction des troupes en présence et du terrain.

Troupes

C'est bien joli d'avoir des héros puissants, encore faut-il qu'ils disposent de troupes efficaces. Trois types principaux existent : les fantassins, les archers et les cavaliers. Les premiers sont plus forts que les seconds, qui sont plus forts que les troisièmes, eux-mêmes plus forts que les fantassins (si, si, c'est possible !). A ces caractéristiques s'ajoutent le niveau du commandant et le type de terrain (la montagne protège plus que la plaine). La proximité du chef est aussi un élément important. Quand une troupe est dans le périmètre de contrôle (un losange entourant le héros), elle est sensiblement plus efficace. Outre ces personnages de base, on trouve plusieurs troupes spéciales, comme les Mermen, qui ont pour élément de prédilection l'eau profonde, ou encore des escadrons aéroportés (griffons). Dernier détail : chaque fois que vous tuez un ennemi, vous récupérez de l'argent, indispensable à l'achat de troupes, d'autant plus onéreuses qu'elles sont puissantes. Comme vous les perdez de toute façon à la fin de la mission, il est conseillé de les utiliser "à fond", sans chercher à les préserver.

COMMENTAIRE

LOULOU

La quête de cette épée mythique donne lieu au meilleur wargame qu'il m'ait été donné de voir. Aucune comparaison n'est possible avec ce que je connais sur micro. L'ergonomie est parfaite, la variété des situations et des missions étonnante. Grâce à des rebondissements inattendus, la situation peut se retourner en quelques minutes... Par exemple, dans une certaine mission, vous devez traverser l'écran de part en part pour parvenir au château du méchant. Diverses troupes vous barrent la route, ce qui promet d'être très désagréable. Au bout de quelques tours, des Krakkens apparaissent, appelés par l'un des méchants ! Ils sont hors contrôle, ce qui fait que, si vous vous débrouillez bien, ils s'attaqueront aux ennemis et vous ouvriront le passage. Mais je m'égare... Warsong est sublime. Les graphismes et la musique rendent parfaitement l'ambiance "dessin animé japonais". Comme dans les "mangas", vos petits héros ont souvent en face d'eux des forces très supérieures en nombre. La difficulté, enfin, croît régulièrement et, si les premières missions ne posent pas de problème, les dernières (je suis arrivé devant Pythion, mais il est trop fort !) sont très difficiles. Warsong est indispensable à tous ceux qui aiment les wargames. Aux autres aussi.

Personnages et "montées en grade"

Vous pouvez diriger dix personnages simultanément. Le héros, dont la mort entraîne la fin du jeu, est Garett. Il est accompagné au départ par Baldarov, qui sera tué par une flèche quelques missions plus loin. D'autres personnages se joignent rapidement à lui : Sabra, Thorne et Bayard, des guerriers ; Calais, la magicienne ; Mina, la prêtresse ; Tibéron, le spécialiste du monde marin ; et enfin Carleon, qui rejoindra cette petite troupe pour combattre Python. Au fur et à mesure qu'ils tuent des ennemis, les personnages montent de niveau et, tous les dix niveaux, changent de grade. Ils ont alors un choix entre deux options. Par exemple, Sabra, qui est guerrière, peut devenir "Knight" ou "Lord" (chevalier ou seigneur) et, dix niveaux plus tard, atteindre le grade "Grand Knight" ou "Knight Master" dans le premier cas, "Dragon Knight" ou "Magic Knight" dans le second. Et ce n'est pas tout ! Vous n'êtes pas les seuls à monter, les ennemis aussi profitent des bienfaits de l'expérience! Il vaut donc mieux éviter de leur opposer des troupes trop faibles, ils n'en feraient qu'une bouchée et en profiteraient pour gagner des niveaux.

calais

▲ *Les capitaines deviennent de plus en plus puissants au fur et à mesure qu'ils montent des niveaux.*

baldarov

Python ! Il vous attend en haut de son château, avec des troupes plus que conséquentes. Il n'est plus suffisant de foncer tout droit, il faut en plus réfléchir... ▼

COMMENTAIRE

WIEKLEN

Voilà un jeu comme je les aime ! Simple d'accès, maniable, progressif, et intelligent. Warsong est un superbe wargame, rien à voir avec les pauvres reproductions de jeux sur table qui ont envahi les micros. La qualité des graphismes et de la musique ne gâche rien. Il y a également un petit scénario qui donne une trame aux différentes batailles. Le fait que chaque chef ne puisse diriger qu'un type de troupes à la fois est au début assez frustrant, mais le nombre d'alliés croissant au fur et à mesure des parties, cela perd rapidement son importance. La nécessité de tuer le maximum d'ennemis pour récupérer de l'expérience et de l'argent est une excellente idée, et le joueur sera en permanence partagé entre le désir de massacrer et celui de préserver ses chefs. Même s'il ne paie pas de mine, Warsong est, dans un style différent, de l'étoffe d'un Quackshot ou d'un Super Ghouls'n Ghosts et ne décevra ni les amateurs "éclairés" ni les autres. Un jeu exceptionnel.

EDITEUR : TRECO
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE A DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : REPRISE DE LA MISSION EN COURS
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 60%

Le manuel est le seul point un peu faible de ce jeu : l'histoire est survolée ...

GRAPHISME 72%

C'est à la fois lisible et agréable. Les images fixes sont réussies.

ANIMATION 65%

Seules les phases de combat sont animées mais c'est très correct.

BANDE-SON 75%

Les différents thèmes musicaux collent parfaitement à l'action et sont de plus très agréables, bien que peu variés.

JOUABILITE 88%

Tout va bien aussi de ce côté-là.

DUREE DE VIE 94%

Le nombre de missions est impressionnant, et leur difficulté croît avec le plaisir du joueur. D'interminables heures de jeu en perspective !

INTERET 88%

Le meilleur wargame toutes machines confondues. Même si les puristes le trouveront trop simple, les nombreux "petits plus" le feront aimer de tous.

COMPUSTORE Games

MEGADRIVE

MEGADRIVE +
Manette + Sonic
1 290 F

Megadrive seule	949 F

JEUX :

Desert Strick	489 F
688 Attack Sub	484 F
Alisia Dragon	NC
Batman	449 F
Budokan	449 F
Buster Douglas Boxing	394 F
Devil Crash	459 F
EA Hockey	459 F
El Viento	449 F
F1 Grand Prix	449 F
F22 Interceptor	484 F
Fighting Master	449 F
Golden Axe 1 ou 2	449 F
Hard Drivin'	439 F
Immortal	484 F
J.Madden 91 ou 92	449 F
Jordan VS Bird	NC
Kid Cameleon	469 F
Lakers VS Celtics	449 F
Marble Madness	449 F
Mario Lemieux Hockey	449 F
Merc	449 F
Mickey	439 F
Monaco G.P	449 F
Out Run	449 F
PGA Tour Golf	449 F
Phantasy Star III	489 F
Quack Shot (Jap)	399 F
Road Blaster	399 F
Road Rash	449 F
Robocod 2	449 F
Runark	449 F
Shadow of the Beast	489 F
Shining and Darkness	489 F
Shining Force	NC
Sonic	399 F
Spiderman	399 F
Street of Rage	449 F
Super Hang On	429 F
Super Volley	449 F
Techno World Cup 92	459 F
The Super Shinobi	449 F
Toe Jan Earl	449 F
Toki	449 F
Turbo Out Run	NC
Undead Line	489 F
Wings of Wor	449 F

(Pour les news ou reviews appellez nous ou consultez le minitel)

3615 COMPUSTORE
V.P.C, Bal Jeux (des lots a gagner), New, Promo

GAME BOY

GAME BOY
+ jeu Tétris
690 F

JEUX :

Bubble Ghost	245 F
Bugs Bunny	245 F
Burai Fighter	225 F
Castelvania	245 F
Duck Tales	265 F
Kid Icarus	265 F
Megaman 2	265 F
Mickey 2	245 F
Navy Seals	265 F
Nemesis	245 F
Prince of Persia	265 F
Princess Boblette	225 F
Simpson	265 F
Super Mario Land	225 F
Turtle Ninja 2	265 F
World Cup	225 F
Etc.....	

(Pour les news et reviews appeler nous)

NES

JEUX :

Donkey Kong Classics	390 F
Duck Tales	420 F
Iron Sword	390 F
Kick Off	420 F
Megaman 2	420 F
Rescue Rangers (Tic et Tac)	420 F
Shadow Gate	390 F
Shadow Warriors	379 F
Simpson	420 F
Sky or Die	340 F
Solstice	390 F
Star War	429 F
Super Mario 2 ou 3	429 F
Swords et Serpents	390 F
Track Field 2	399 F

(Liste par tél ou minitel)

NEC

GT + Turbo+ 2 jeux	2490 F
Core Graph'x Puissance 5	1290 F
Core Graph'x + jeu	990 F
Super Graph'x + jeu	1490 F
Super CD Rom 2	2890 F
Nec PC Duo + 2 jeux	3790 F

JEUX NEC
Prix à partir de 340 F
(Liste par tél ou Minitel)

NEO GEO

NEO GEO
+ jeu Magician Lord's ou Baseball 2020
3 490 F

Neo Geo seule	2 990 F
Manette	390 F
Mémory card	239 F

JEUX :

Alpha Mission	1 390F
Burning Fight	1 490F
Fatale Fury	1 490F
Gost Pillot	1 290F
King of the Monster	1 390F
Mutan Nation	1 490F
Ninja Combat	1 290F
Robot Army	1 490F
Sangoku	1 390F
Soccer Browl	1 490F
Trash Rally	1 490F

MEGA CD

+ 2 jeux
3 990 F

Prix du jeu CD seul	490 F

Le Mega CD fonctionne avec la Megadrive française

Consoles et accessoires (M-D)	
Arcade power Stick	399 F
Converter Sega	329 F
Megapad	149 F
Competition Pro	229 F
Game Adaptator Jap	99 F
Joypad infra rouge (fourni avec 2 manettes)	399 F
Batterie Pack pour GT, Game Boy, Game Gear	349 F

LYNX II

CONSOLE LYNX 2 seule
790 F

JEUX :

Bill and Ted's	250 F
Blue Lightening	269 F
Checkered Flag	290 F
Electrocop	264 F
Gauntlet	269 F
Hard Drivin'	290 F
Ishido	290 F
Klax	290 F
Ninja Gaiden	269 F
Rampage	269 F
Robo-Squash	250 F
Rygar	290 F
Scrapayard	290 F
Stun Runner	290 F
Turbo Sub	290 F
Viking Child	290 F
Warbirds	269 F
Etc	

GAME GEAR

GAME GEAR +
Donald Duck
1 090 F

ou seule	890 F
Adaptateur secteur (univ.)	89 F
Batterie Pack	349 F
Loupe	139 F
Master Gear	189 F
Car Adaptator	129 F
Gear to Gear	119 F
Sacoche Game Gear	249 F

JEUX:

Donald	279 F
Dragon Crystal	250 F
G.Lock	250 F
Heavy Weight Champion	250 F
Joe Montana	250 F
Mickey	250 F
Monaco GP	250 F
Mur de Berlin	250 F
Ninja Gaiden	250 F
Out Run	250 F
Phantasy Zone	250 F
Psychic World	250 F
Shess Masters	250 F
Shinobi	250 F
Sonic	279 F
Space Harrier	250 F

(Pour les news et reviews appeler nous)

La boutique
COMPUSTORE GAMES
vous accueille du
Mardi au Samedi
de 10 h 30 à 19 h 30
Le Lundi de 14 h 30 à 19.h 30
Tel: 16 - 1 - 45 78 67 30

Commande par téléphone : 16 - 1 - 45 78 67 30

BON DE COMMANDE à envoyer à **COMPUSTORE** - 43, rue de la Convention 75015 PARIS

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50F)	+ 20 F
Disk 3.1/2 ☐ 5.1/4 ☐ Cartouche ☐ Total a payer	F

Mode de paiement : Je joins un ☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre ☐ Contre remboursement (+25F)

Pour les mineurs joindre autorisation signée des parents

Dans la limite des stocks disponibles

C+ 8

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration :
Banque :

Signature

NOM .....
Adresse .....
.....
Code Postal . . . . . Ville .....
Téléphone : . . . . . .

Je joue sur :

● SEGA ☐ Mégadrive - japonaise - française ☐ Master Systeme ☐ Game Gear

● NEC ☐ Core Grafx ☐ Super Grafx ☐ Turbo Grafx ☐ CD-ROM

● SNK ☐ Neo Geo

● Nintendo ☐ NES ☐ Game Boy ● Micro ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ PC et Comp.

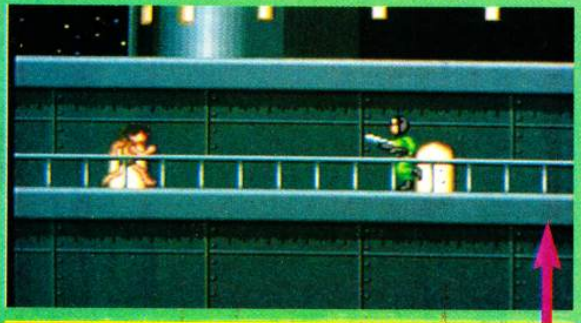
REVIEW

C'est au mois de juillet 2008 que tout a fini par péter ! Au début, il ne s'agissait que d'un banal conflit nucléaire comme le monde en connaissait tous les deux ou trois mois depuis quelques années. Mais là, tout a dérapé! Au lieu de rester localisé comme d'habitude, il a dégénéré pour impliquer presque toutes les puissances mondiales ! Toutes les armes contenues dans les arsenaux ont été utilisées. La planète s'est transformée en une apocalypse grandeur nature ! Les montagnes ont été nivelées et les plaines sont devenues des abîmes. Des failles se sont ouvertes un peu partout, d'où des torrents de lave se sont échappés ! Chaque pays avait prévu depuis longtemps des véhicules pour quitter la terre en cas de force majeure mais seule une fusée a pu décoller à temps. Après être restée un temps suffisant en orbite, elle est redescendue sur la planète. La mère nature avait repris ses droits et il ne restait plus que des traces éparses de la civilisation. Sur l'une des îles où des humains tentent de retrouver une vie normale, Conan, un jeune garçon, recueille une naufragée. Celle-ci est poursuivie par des partisans du retour à cette civilisation hypertechnologique qui avait été la cause de tous les malheurs précédents ! Ils réussissent à l'enlever mais Conan se lance au secours de la jeune fille. Armé de simples harpons, ils va les affronter, tout en se faisant en chemin une série d'amis précieux !

Vous n'êtes pas le seul à vous jeter dans les jambes de l'adversaire pour le renverser. Certains gardes connaissent la musique.

Exemple type de certains écrans de Conan où il n'y a pas grand chose à faire! Une certaine idée zen du vide existentiel !

A intervalles réguliers, vous assisterez à un petit dessin animé ou à un dialogue.



En haut du jeu, qui n'est pas en plein écran, le nom du stage (Industria), l'état de votre réserve de harpons et de votre vitalité.

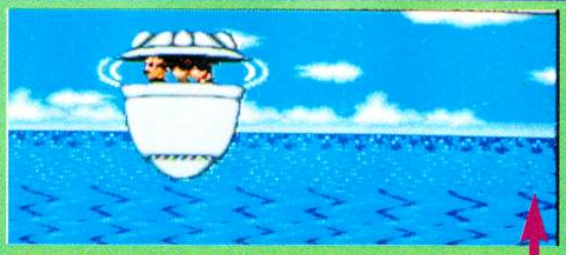
Dans un des complexes souterrains.

Vous venez de faire exploser une caisse par un savant coup de pied. Celle-ci révèle un des bonus chichement accordés par le jeu : une réserve de harpons.

COMMENTAIRE

KANEDA KUN

Cette cartouche est basée sur une série animée qui a connu un grand succès aux Japon. Destinée davantage aux "têtes blondes" qu'aux "adolescents boutonneux", on ne peut en attendre un scénario d'une grande intensité dramatique. Conan est avant tout un jeu de plates-formes, dans lequel vous devrez prouver à longueur de niveau votre art du saut coordonné. Le jeu n'est pas mauvais mais n'a vraiment rien de nouveau à nous proposer : sprites de petites tailles, action répétitive et trop linéaire, bonus rationnés, graphismes dénudés... Heureusement que le jeu a comme support un CD Rom! Les programmeurs ont pu se défoncer, et le jeu propose en introduction un dessin animé de bonne qualité ainsi qu'une série d'animations entre les différents niveaux. Il est malheureusement impossible de les "passer" lorsque l'on vient à s'en lasser.

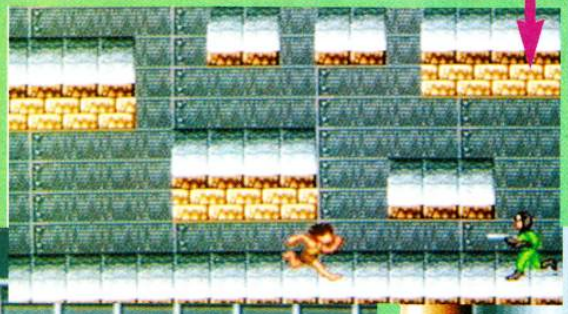


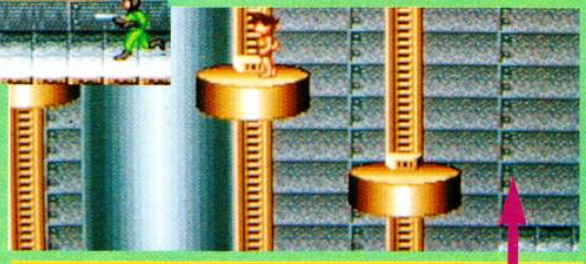
Un curieux moyen de locomotion . clysme.

Les gardes équipés d'exosquelettes ne sont pas plus dangereux que les autres.

Ce garde à bicyclette laissera place à un bonus.

Ce garde-ci est armé. Votre seule chance consiste à lui sauter dessus avant qu'il ait appuyé sur la gâchette.





Les retrouvailles !

EDITEUR : TENELET

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 4
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : OK

1 JOUEURS | CARTOUCHE

COMMENTAIRE

BANANA SAN

Cette cartouche est décevante. Le jeu est "gentillet" et on s'amuse à balader le petit Conan de niveau en niveau. Mais le principal problème vient du manque d'originalité du jeu, à la réalisation somme toute assez banale. Conan n'est pas assez convaincant et le jeu devient un peu trop vite insipide, inodore et sans saveur. On n'arrive pas à "accrocher" au scénario. Les décors à moitié vides, traversés de temps en temps par quelques malheureux sprites, sont loin de donner à cette cartouche suffisamment de rythme dans l'action pour maintenir l'intérêt du joueur en éveil. Le seul point positif réside dans la difficulté progressive du jeu qui permet d'avancer un peu plus loin à chaque partie. La sauvegarde automatique du dernier niveau auquel vous êtes parvenu est également fort appréciable.

PRESENTATION 94%

Un superbe dessin animé au début, et chaque niveau comprend une introduction spéciale.

GRAPHISME 65%

Un style sobre mais des décors un peu trop dépouillés.

ANIMATION 71%

Pas de problème d'animation mais les sprites sont un peu trop petits et pas assez nombreux.

BANDE-SON 88%

Bravo pour la musique, CD Rom oblige ! Quant aux bruitages, les "poum poum tagada" classiques.

JOUABILITE 88%

Conan répond bien à vos commandes.

DUREE DE VIE 64%

Le jeu est grand mais la difficulté progressive, les sauvegardes et le manque d'intérêt réduisent la durée de vie.

INTERET 52%

Un jeu trop banal pour dépassser vraiment la moyenne.

ZIPP-KID GAMES

LE PREMIER CLUB D'ACHAT ET VENTE PAR CORRESPONDANCE

SEGA MEGADRIVE

CONSOLES & ACCESSOIRES

LA CONSOLE MEGADRIVE OFFICIELLE	949F
ARCADE POWERSTICK	379F
ADAPTATEUR CARTOUCHES JAPONAISES	99F
CONTROL PAD PRO 2	125F

JEUX MEGADRIVE

VERSION FRANCAISE ET AMERICAINE

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
2 CRUDE DUDES	370	270	210
668 SUB ATTACK	420	240	160
ABRAMS BATTLE TANK	395	220	160
AFTERBURNER II	340	190	140
ALEX KIDD	290	80	40
ALIEN STORM	395	220	160
ARCUSS ODYSSEY	395	220	160
ARNOLD PALMERS GOLF	340	250	200
BACK TO THE FUTURE III	390	160	90
BATMAN	395	220	160
BLOCK OUT	370	150	80
BONAZA BROS	395	220	160
BUCK RODGERS	390	290	220
BUDOKAN	420	170	90
BUSTER DOUGLAS BOXING	395	290	220
CALIFORNIA GAMES	360	270	210
CARMEN SANDIEGO	370	210	150
CENTURION	340	190	140
COLUMNS	290	170	120
DECAPATTACK	340	190	140
DESERT STRIKE	400	300	230
DEVIL CRASH	395	290	220
DICK TRACY	420	170	90
DOUBLE DRAGON II	395	220	160
DYNAMITE DUKE	340	140	80
EL VIENTO	395	220	160
ESWAT	340	140	80
F1 CIRCUS	395	220	160
F1 GRAND PRIX	395	220	160
F22 INTERCEPTOR	360	270	210
FAERY TALE	420	170	90
FANTASIA	370	210	150
GAIARES	360	210	140
GALAXY FORCE II	390	290	220
GHOST BUSTERS	340	140	80
GHOULS N' GHOSTS	420	240	160
GOLDEN AXE	340	190	140
GOLDEN AXE II	395	290	220
HARD DRIVIN'	395	220	160
HELLFIRE	340	140	80
IMMORTAL	395	290	220
ISHIDO	395	110	60
JAMES POND	395	220	160
JEWEL MASTER	395	160	90
JOE MONTANA	340	190	140
JOE MONTANA II	340	250	200
JOHN MADDEN	340	190	140
JOHN MADDEN II	340	250	200
KID CHAMELEON	360	270	210
LAKERS V CELTICS	395	290	220
MARBLE MADNESS	395	290	220
MERCS	360	210	140
MICKEY MOUSE	370	320	250
MIDNIGHT RESISTANCE	390	220	150
MIGHT AND MAGIK	545	220	120
MONSTER WORLD III	340	190	140
MOONWALKER	340	140	80
MS PACMAN	395	220	160
MUSHA ALESTE	395	160	90
MYSTIC DEFENDER	340	140	80
NHL ICE HOCKEY	420	360	280
NINJA BURAI	395	290	220
OUTRUN	395	220	160
PACMANIA	340	190	140
PAPERBOY	360	210	140
PAT RILEY BASKETBALL	340	140	80
PGA TOUR GOLF	420	310	240
PHANTASY STAR II	420	240	160
PHANTASY STAR III	470	270	180
PIT FIGHTER	395	290	220
POPULOUS	395	220	160
POWERBALL	360	140	80
QUACKSHOT	395	340	270
QUAD CHALLENGE	360	210	140
RAMBO III	265	150	110
RASTAN SAGA II	340	100	50
RBI III BASEBALL	360	210	140
REVENGE OF SHINOBI	340	190	140
RINGS OF POWER	360	270	210
ROAD RASH	340	250	200
ROBOCOD	360	210	140
ROLLING THUNDER II	395	290	220
SHADOW DANCER	420	240	160
SHADOW OF THE BEAST	395	220	160
SHINING AND THE DARKNESS	395	220	160
SONIC THE HEDGEHOG	340	250	200
SPACE INVADERS	340	140	80
SPEEDBALL II	395	160	90
SPIDERMAN	370	210	150
STARFLIGHT	545	220	120
STREET SMART	385	220	150
STREETS OF RAGE	340	250	200
STRIDER	420	240	160
SUPER HANG ON	340	140	80
SUPER MONACO GP	340	250	200
SUPER OFF ROAD	360	270	210
SUPER REAL BASKETBALL	340	140	80
SUPER VOLLEYBALL	340	140	80
SWORD OF VERMILLION	545	400	300
THUNDERFORCE III	395	220	160
TECHNO WORLD SOCCER	395	290	220
TERMINATOR II	395	330	260
TOEJAM AND EARL	395	220	160
TOKI	340	250	200
TRUXTON	340	190	140
VALIS III	390	160	90
WINGS OF WOR	395	220	160
WINTER CHALLENGE	390	220	150
WONDERBOY III	340	140	80
WORLD SOCCER	290	170	120
WRESTLE WAR	395	290	220

NINTENDO SUPER NES

CONSOLES ET ACCESSOIRES

LA CONSOLE SUPER NES 1990F

JEUX SUPER NES

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
ADDAMS FAMILY	450	260	180
CASINO KID II	450	260	180
CASTLEVANIA IV	450	330	250
CHESSMASTER	450	260	180
DARIUS TWIN	450	180	100
D FORCE	450	180	100
DRAKKAHEN	450	180	100
EARTH DEFENSE FORCE	400	230	160
F-ZERO	400	230	160
FINAL FANTASY LEGEND II	500	370	280
FINAL FIGHT	450	260	180
FORMATION SOCCER	450	330	250
GRADIUS III	400	160	90
GUN FORCE	450	260	180
HOLE IN ONE GOLF	450	180	100
JOE AND MAC	400	300	230
JOHN MADDEN 92	450	330	250
LAGCON	450	260	180
LEGEND OF MYSTICAL NINJA	450	330	250
LEMMINGS	450	260	180
NCAA BASKETBALL	500	280	190
PAPERBOY II	450	260	180
PGA TOUR GOLF	450	330	250
PILOT WINGS	450	330	250
POWER PUNCH II	400	230	160
RPM RACING	450	260	180
RAIDEN	450	330	250
ROBOCOP III	450	330	250
SMART BALL	450	260	180
SMASH TV	400	300	230
SPACE MEGAFORCE	450	260	180
SPANKYS QUEST	450	260	180
SUPER ADVENTURE ISLAND	450	260	180
SUPER BATTLE TANK	450	260	180
SUPER F1	400	230	160
SUPER GHOULS N' GHOSTS	450	260	180
SUPER MARIO WORLD	400	230	160
SUPER OFF ROAD	400	230	160
SUPER R-TYPE	450	260	180
SUPER WRESTLEMANIA	450	330	250
XARDION	500	280	190
X-MEN	400	230	160
ZELDA III	500	370	280

NINTENDO NES

CONSOLES ET ACCESSOIRES

LA CONSOLE ACTION SET	790F
MANETTE ADVANTAGE	390F
MANETTE MAX	290F

JEUX NES

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
A BOY AND HIS BLOB	340	190	140
ADVENTURE OF LINK	340	190	140
BAD DUDES	400	230	160
BATMAN	400	300	230
BATTLE OF OLYMPUS	340	190	140
BAYOU BILLY	340	190	140
BIONIC COMMANDO	400	230	160
BLANK MANTA	340	190	140
BLADES OF STEEL	340	190	140
BLUE SHADOW	340	190	140
BUBBLE BOBBLE	300	230	180
BUGS BUNNY BIRTHDAY	400	300	230
BURAI FIGHTER	300	170	120
DOUBLE DRAGON	400	300	230
DOUBLE DRAGON II	400	300	230
DR MARIO	300	170	120
DOUBLE DRIBBLE	145	90	70
DUCK TALES	350	260	200
GOAL	400	230	160
GHOST AND GOBLINS	240	140	100
GHOSTBUSTERS II	340	190	140
GOLF	240	140	100
GREMLINS II	440	250	170
HUNT FOR RED OCTOBER	400	300	230
IKARI WARRIORS	300	170	120
ISOLATED WARRIOR	340	190	140
JACK NICHOLAS GOLF	400	230	160
JACKIE CHAN ACTION	400	300	230
KABUKI QUANTUM FIGHTER	340	190	140
LEGEND OF ZELDA	340	190	140
LOW G MAN	340	190	140
MEGA MAN II	400	300	230
MISSION IMPOSSIBLE	400	230	160
NORTH AND SOUTH	400	300	230
PROBOTECTOR	340	190	140
PUNCH OUT	300	170	120
RAD GRAVITY	340	190	140
RAD RACER	340	190	140
RESCUE RANGERS	400	300	230
ROBOWARRIOR	300	170	120
ROBOCOP	400	300	230
RYGAR	300	170	120
SHADOW WARRIOR	340	190	140
SILENT SERVICE	340	140	80
SIMPSONS	340	250	200
SKATE OR DIE	145	90	70
SNAKE RATTLE AND ROLL	300	230	160
SNAKES REVENGE	340	250	200
SOLAR JETMAN	240	140	100
SOLOMANS KEY	240	140	100
STAR WARS	400	300	230
STEALTH ATF	340	190	140
SUPER MARIO BROS II	340	250	200
SUPER MARIO BROS III	400	340	270
SUPER OFF ROAD	300	170	120
SUPER SPIKE V BALL	340	190	140
SWORDS AND SERPANTS	340	190	140
TOP GUN II	400	200	160
TOTALLY RAD	340	250	200
TRACK AND FIELD II	340	250	200
TURBO RACING	400	230	160
WORLD CUP	340	190	140
WORLD WRESTLING	340	190	140
WWF WRESTLING	340	250	200

TARIF RESERVE AUX MEMBRES ZIPP-KID

NON MEMBRES AJOUTEZ
50F POUR LES JEUX NEUFS ET
20F POUR LES JEUX UTILISES

ATARI LYNX

CONSOLES ET ACCESSOIRES

LA LYNX II	790F
CABLE COMLYNX	50F
SAC LYNX	190F

JEUX LYNX

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
3D BARRAGE	235	180	140
720 DEGREES	235	140	100
APB	235	140	100
AWESOME GOLF	235	140	100
BASKET BRAWL	235	180	140
BILL AND TED	235	180	140
CALIFORNIA GAMES	195	80	50
CHEQUERED FLAG	235	140	100
GAUNTLET III	235	140	100
GRID RUNNER	235	140	100
HARD DRIVIN'	235	180	140
HYDRA	235	140	100
ISHIDO	235	80	60
KLAX	235	90	60
LYNX CASINO	235	90	60
MS PACMAN	195	80	50
NFL SUPERBOWL	235	140	100
NINJA GAIDEN	195	150	120
PACLAND	235	140	100
PAPERBOY	195	80	50
PINBALL SHUFFLE	235	140	100
ROADBLASTERS	235	90	60
ROBOSQUASH	195	110	90
ROBOTRON	235	140	100
STUN RUNNER	235	140	100
SCRAPYARD DOG	235	140	100
TURBO SUB	235	140	100
VIKING CHILD	235	140	100
VINDICATORS	235	180	140
WARBIRDS	195	150	120
WORLD CUP SOCCER	235	180	140
XYBOTS	235	180	140

ZIPP-KID GAMES
BP N°5
78960 VOISINS LE BRETONNEUX

POUR LES FRAIS D'ENVOI AJOUTEZ A VOS COMMANDES, 20F PAR JEU, 60F PAR CONSOLE

NO. DE MEMBRE
NOM
ADRESSE

CODE POSTAL **VILLE**
TEL

Joindre un chèque par jeu commandé

JEU	CONSOLE	PRIX
ENVOI		
TOTAL		

C+ 8

CHEQUE BANCAIRE ☐ **CCP** ☐ **MANDAT LETTRE** ☐

CONTRE REMBOURSEMENT A RECEPTION (EN PLUS 24F DE FRAIS POSTAUX) ☐

CARTE CREDIT NO ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

DATE EXPIRATION ☐☐/☐☐

SIGNATURE _____

POUR LES CHEQUES SUPERIEURS A MILLE FRANCS UN NUMERO DE CARTE DE CREDIT EST NECESSAIRE

TOUS LES PRIX SONT SUSCEPTIBLES DE MODIFICATIONS

POUR DEVENIR ZIPP-KID, TEL

30.64.54.54

DE PROVINCE 16-1 30.64.54.54

NINTENDO GAMEBOY

CONSOLES ET ACCESSOIRES

LA CONSOLE GAMEBOY 690F
LIGHTBOY 175F
BLACK CARRY ALL 150F

JEUX GAMEBOY

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
ADDAMS FAMILY	225	90	60
ADVENTURE ISLAND	195	180	150
BATMAN	215	130	90
BETTLEJUICE	225	130	100
BLADES OF STEEL	225	130	100
BUBBLE BOBBLE	195	110	90
BUBBLE GHOST	195	100	90
BUGS BUNNY II	225	170	140
BURAI FIGHTER	195	120	90
CASTLEVANIA	195	110	90
CASTLEVANIA II	225	170	140
CHASE HQ	195	110	90
CHESS MASTER	195	120	90
DAYS OF THUNDER	225	130	100
DICK TRACY	195	150	120
DRAGONS LAIR	195	120	90
DYNABLASTER	195	120	90
DOUBLE DRAGON	195	120	90
DOUBLE DRAGON II	225	170	140
DOUBLE DRIBBLE	195	150	120
DR MARIO	195	120	90
DUCK TALES	235	180	140
F1 HERO	235	140	100
FINAL FANTASY	245	190	150
FINAL FANTASY ADVENTURE	245	190	150
FINAL FANTASY II	245	190	150
FORTIFIED ZONE	225	90	60
GAUNTLET II	215	130	90
GHOSTBUSTERS II	215	130	90
GOLF	195	120	90
GRADIUS	215	130	90
GREMLINS II	215	170	130
HUNT FOR RED OCTOBER	215	130	90
JACK NICHLAUS GOLF	225	170	140
JOE AND MAC	225	170	140
JORDAN V BIRD	225	90	60
MARBLE MADNESS	225	130	100
MARUS MISSION	225	130	100
MEGAMAN	225	130	100
MEGAMAN II	225	170	140
MICKY'S DANGEROUS CHASE	225	170	140
NAVY SEALS	215	130	90
NINJA GAIDEN	215	190	160
NEMESIS	215	130	90
NEMESIS II	225	170	140
NFL FOOTBALL	225	130	100
NINJA TURTLES	215	130	90
NINJA TURTLES II	225	170	140
NINTENDO WORLD CUP	195	120	90
OPERATION C	225	170	140
PACMAN	225	90	60
PAPERBOY	195	80	50
PAPERBOY II	195	150	120
POPEYE II	225	130	100
PRINCE OF PERSIA	195	150	120
PUNISHER	225	130	100
R-TYPE	195	120	90
ROBOCOP	215	130	90
ROBOCOP II	225	170	140
ROGER RABBIT	225	130	100
SIMPSONS	225	200	170
SNOW BROTHERS	225	130	100
SPIDERMAN	195	120	90
SUPER HUNCHBACK	195	150	120
SUPER MARIO LAND	195	120	90
SUPER OFF ROAD	225	200	170
SUPER RC PRO AM	225	170	140
TENNIS	195	120	90
TERMINATOR II	225	200	170
TOP GUN	225	170	140
WWF SUPERSTARS	225	170	140

SEGA MASTER SYSTEM

CONSOLES ET ACCESSOIRES

LA CONSOLE MASTER SYSTEM II 490F
MASTER SYSTEM II PLUS 890F
PISTOLET SEGA 265F
CONTROL STICK 139F
CONTROL PAD 99F

JEUX MASTER SYSTEM

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
AFTERBURNER	275	160	110
ALEX KIDD SHINOBI	250	220	170
ALIEN STORM	295	170	120
ASTERIX	375	280	210
BACK TO THE FUTURE II	255	190	150
BATTLE OUTRUN	250	170	120
BONANZA BROS	295	170	120
BUBBLE BOBBLE	245	190	150
CHASE HQ	275	160	110
CHESS	345	260	200
CHOPLIFTER	235	140	100
DANAN JUNGLE FIGHTER	235	140	100
DIE HARD II	275	210	160
DONALD DUCK	345	260	200
DOUBLE DRAGON	250	220	170
DUCK TALES	250	220	170
FLINTSTONES	250	220	170
GALAXY FORCE	250	170	120
GAUNTLET	250	170	120
G-LOC	250	220	170
GHOULS AND GHOSTS	250	220	170
GOLDEN AXE	250	220	170
GOLDEN AXE WARRIOR	295	170	120
GOLFMANIA	295	220	170
HEAVYWEIGHT BOXING	295	170	120
HEROES OF THE LANCE	300	170	120
IMPOSSIBLE MISSION	275	160	110
INDIANA JONES	250	170	120
LASER GHOST	345	260	200
LEADERBOARD	245	190	150
LINE OF FIRE	345	260	200
MERCS	375	210	150
MICKY MOUSE	290	220	170
MOONWALKER	290	220	170
OPERATION WOLF	300	170	120
OUTRUN EUROPA	265	150	110
PACMANIA	255	150	110
PHANTASY STAR	345	200	140
PRINCE OF PERSIA	275	210	160
R-TYPE	275	210	160
RAMPART	275	160	110
RC GRAND PRIX	250	170	120
ROCKY	245	140	100
RUNNING BATTLE	295	220	170
SHADOW DANCER	345	260	200
SHADOW OF THE BEAST	370	180	130
SHINOBI	300	170	120
SONIC THE HEDGEHOG	290	250	200
SPEEDBALL	165	130	110
SPIDERMAN	290	170	120
STRIDER	295	170	120
SUMMER GAMES	235	140	100
SUPER KICK OFF	255	190	150
SUPER MONACO	295	220	170
TOM AND JERRY	290	220	170
ULTIMA IV	375	210	150
WONDERBOY	235	180	140
WONDERBOY III	290	220	170
WORLD SOCCER	240	140	100
XENON II	255	190	150

SEGA GAMEGEAR

CONSOLES ET ACCESSOIRES

LA GAMEGEAR 990F
ADAPTATEUR MASTER SYSTEM ... 195F
TRANSFO 95F

JEUX GAMEGEAR

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
BATTER UP	200	160	130
CHASE HQ	200	160	130
DONALD DUCK	195	180	150
DRAGON CRYSTAL	195	110	90
FANTASY ZONE	200	140	100
FROGGER	195	110	90
G-LOC	195	110	90
GOLDEN AXE	200	160	130
HALLEY WARS	195	110	90
JOE MONTANA	200	120	90
LEADERBOARD	200	160	130
MICKEY MOUSE	195	150	120
NINJA GAIDEN	200	180	150
OUTRUN	200	190	150
PACMAN	195	150	120
PENGO	165	100	80
PSYCHIC WORLD	165	100	80
PUT AND PUTTER	165	130	110
SHINOBI	195	150	120
SLIDER	195	110	90
SONIC THE HEDGEHOG	200	180	150
SPACE HARRIER	195	150	120
SPIDERMAN	200	160	130
SUPER KICK OFF	200	160	130
SUPER MONACO	165	130	110
WONDERBOY	165	130	110
WOODY POP	165	70	40

TOUS LES JEUX SELON DISPONIBILITES

CARTE DE MEMBRE

GRATUITE

APRES VOTRE PREMIER ACHAT DE 250F

AVEC LA CARTE ZIPP-KID

REMISE

50F SUR LES JEUX NEUFS

REMISE

20F SUR LES JEUX UTILISES

NOUS VOULONS VOS JEUX*

LEUR PRIX TARIF SERA DEDUIT DE TOUT ACHAT D'UN JEU NEUF OU D'UN JEU UTILISE

POURQUOI PAYER LE PRIX DU NEUF POUR UN ANCIEN TITRE?

NOUS REPRENONS AUSSI VOS ANCIENS TITRES SANS OBLIGATION D'ACHAT.

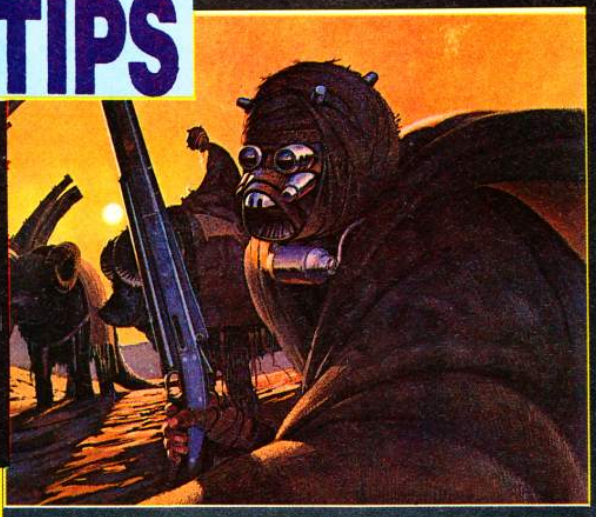
TELEPHONEZ NOUS DES MAINTENANT POUR LES PRIX DU LUNDI AU SAMEDI.

ENVOI

TOUS LES JEUX SONT ENVOYES EN COLISSIMO. AJOUTEZ 20F PAR JEU ET 60F PAR CONSOLE.

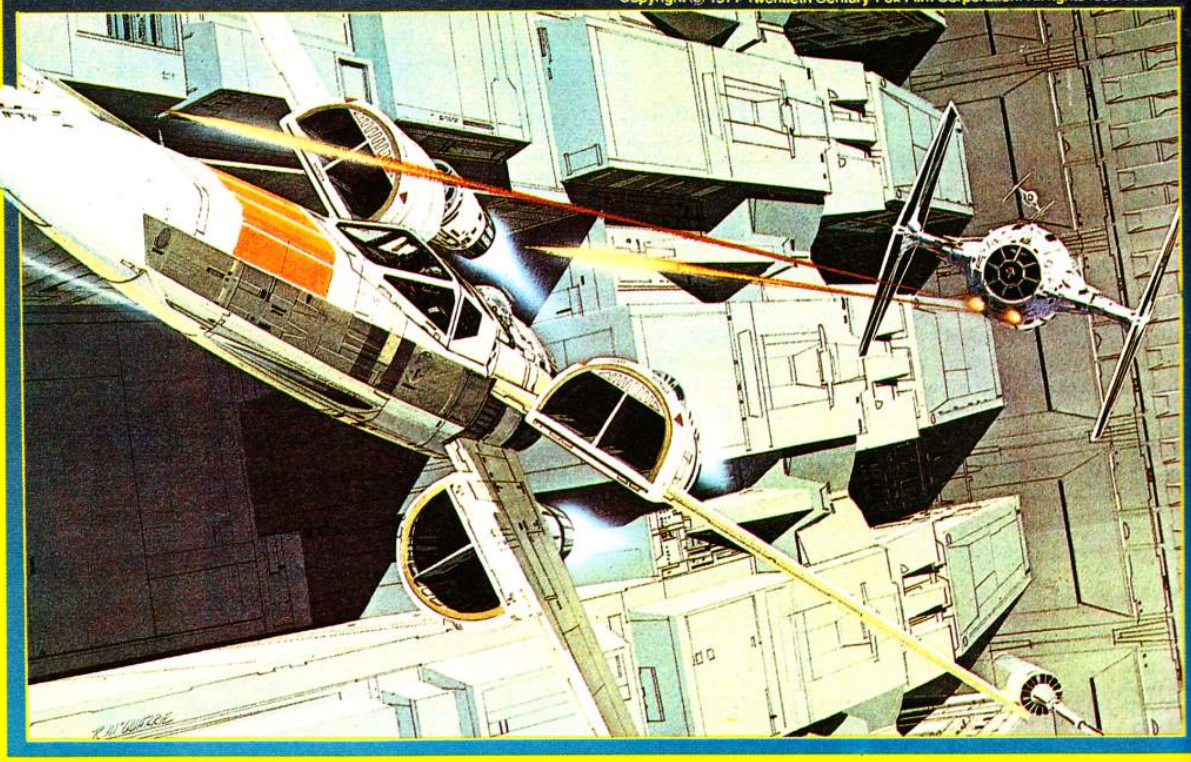
*** A L'EXCEPTION DES JEUX JAPONAIS AUTRES QUE SUPER FAMICOM**

STA WA



Indubitablement, Star Wars sur NES est le plus grand titre jamais édité depuis Super Mario Bros III. Ceux qui y ont joué vous le diront : il n'est pas facile de vaincre Dark Vador ! Voici donc quelques tips bien efficaces...

Copyright (c) 1977 Twentieth Century-Fox Film Corporation. All rights reserved.



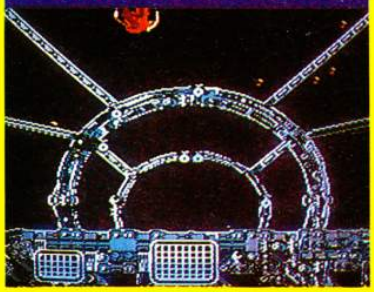
TATOOINE

Lors du survol de la planète, trois lieux valent la visite. En haut à gauche, le Jawa Sandcrawler, où R2-D2 est tenu prisonnier. Une des grottes en haut à droite contient Ben Kenobi, qui vous attend. Quand vous lui aurez rendu visite (accompagné de R2-D2, pour arriver à l'enrôler), filez vers le coin inférieur droit pour entrer dans Mos Eisley. Ne pénétrez dans d'autres grottes que si vous êtes dans une situation désespérée au niveau des Astéroïdes : vous trouverez des boucliers supplémentaires.

MOS EISLEY

Ce niveau en scrolling est difficile. N'oubliez pas de prendre Han Solo dès le début de ce niveau. Le plus souvent, utilisez Luke Skywalker pour progresser. Son sabre de lumière est excellent contre les décharges laser, et un coup bien ajusté élimine en une fois les sprites ennemis ! Lors d'un tuyau qui vous bloque, utilisez Han pour pulvériser le chasseur de prime qui vous attend là.

MILLENIUM MALARKEY



Le champ d'astéroïdes est périlleux ! Ne restez pas en place et évitez de suivre longtemps la même direction, ou ces rochers meurtriers vous tueront ! Les astéroïdes arrivent sur vous par "vagues" : pour chacune d'elle, il existe une position où vous serez en sécurité. Cherchez-la à chaque fois, ou adios !

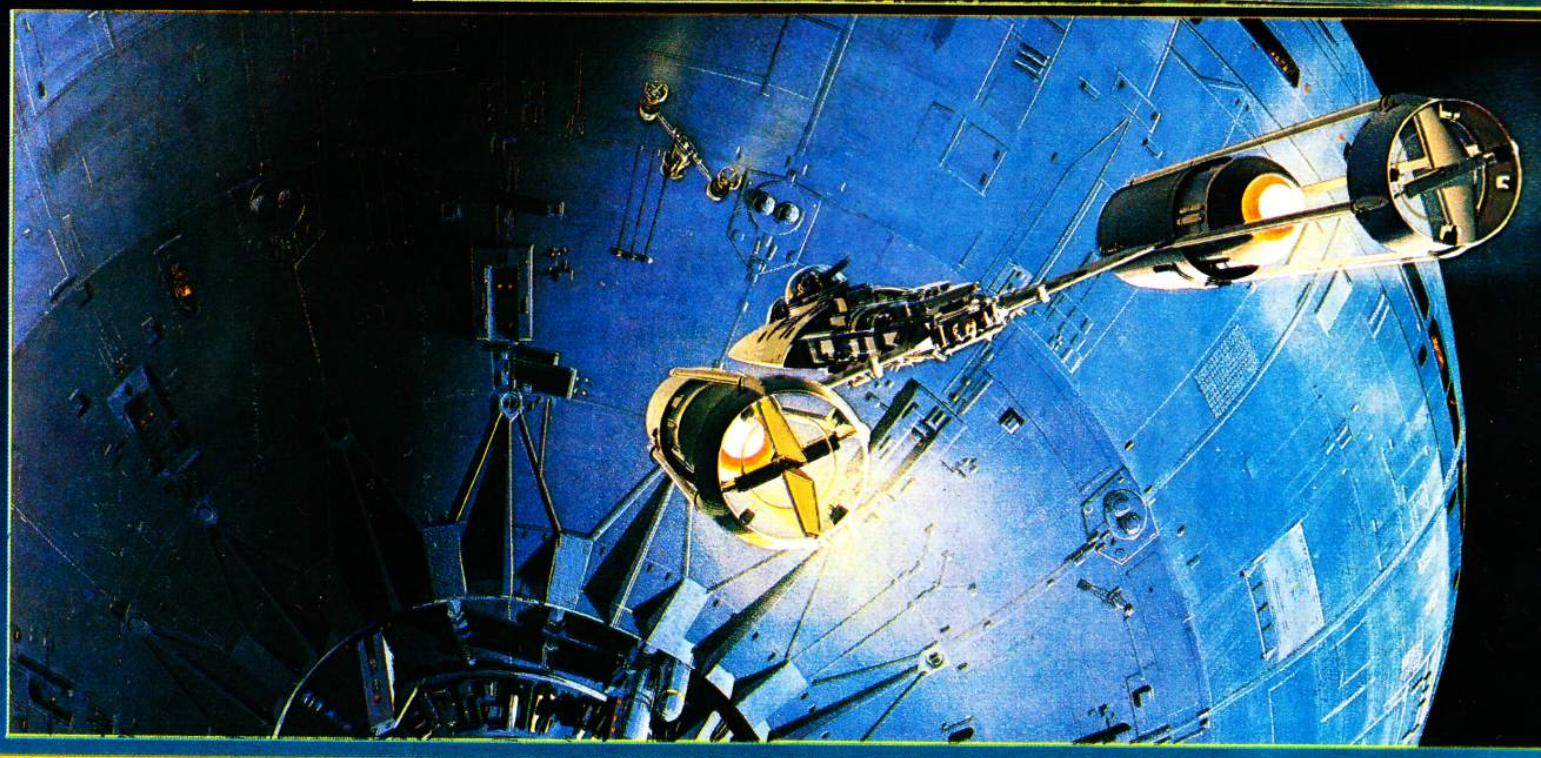
LE RAYON TRACTEUR

L'intérêt de la première section de l'Etoile de la Mort est de vous conduire au Rayon tracteur. En connectant R2 au réseau informatique, vous trouverez la bonne salle. Passez sur Han, escaladez les échelles en tirant sur le générateur. Avec la puissance de feu de Solo, le Rayon tracteur appartiendra vite à l'Histoire !

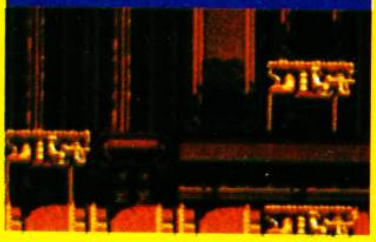
LEIA ! LEIA !

Sauver Leia est votre suivante et très délicate mission. Leia et la sortie vers le secteur suivant de l'Etoile de la Mort sont géographiquement très proches : un seul mur les sépare, mais deux routes très différentes sont nécessaires pour les atteindre ! Toutes deux se trouvent en bas à droite de la carte. Calculez votre itinéraire soigneusement. Bien sûr, vous pouvez avancer au hasard, en multipliant les essais. Mais si vous trouvez la sortie avant Leia, vous ne pourrez plus faire marche arrière...

AR RS



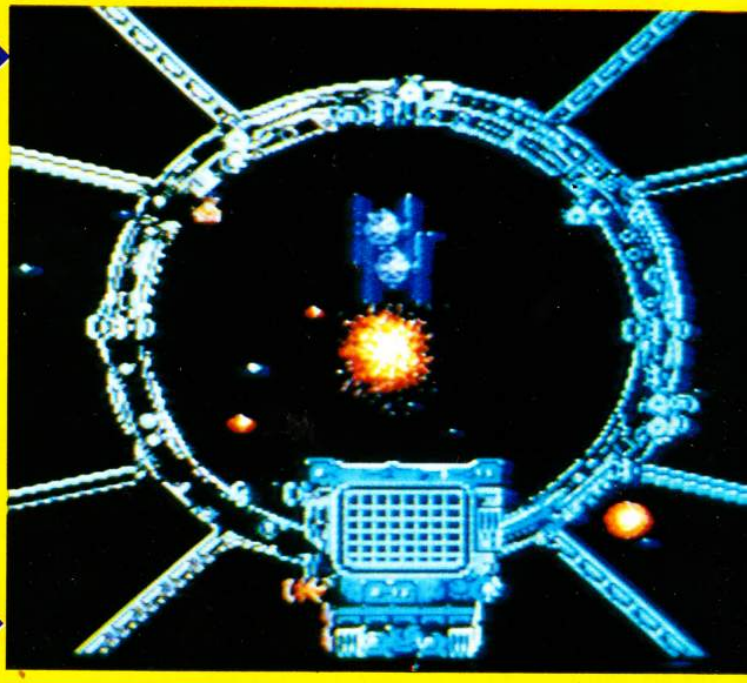
LE GRAND COMPACTEUR



Quand vous aurez triomphé des difficultés de plates-formes du jeu, vous atteindrez le compacteur d'ordures. Ce monstre dégoûtant est affamé et son espèce de tentacule ne cesse de vous attaquer sournoisement. La meilleure tactique est de monter le plus haut possible, de devenir Han et de toucher le monstre au visage. A ne pas manquer, un seul coup suffit !

L'ATTAQUE DES "TIEs"

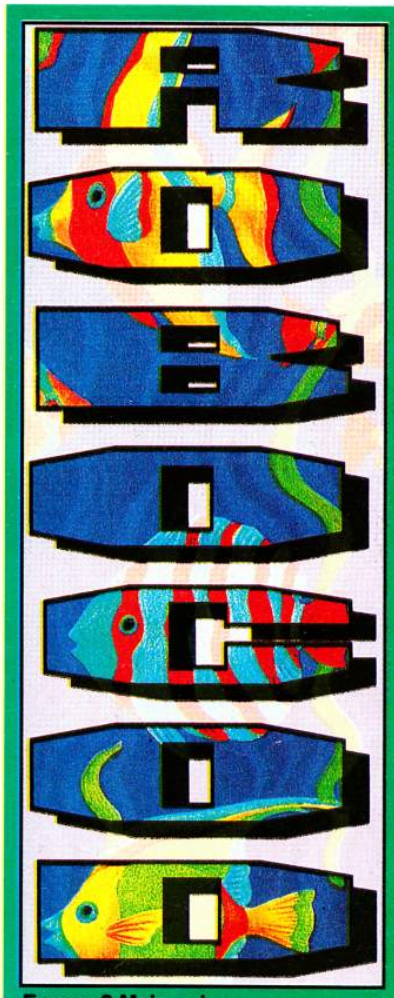
Après vous être échappé de l'Etoile de la Mort, votre vaisseau est attaqué par des légions de croiseurs TIE. En toute première urgence, évitez de recevoir inlassablement les décharges laser qui endommagent votre coque. Utilisez la même tactique qu'avec les astéroïdes, en effectuant des déplacements un peu plus brusques. Profitez aussi des quelques secondes précieuses pendant lesquelles vous pouvez aligner plusieurs coups de suite. Gagnez sans cesse de l'habileté pour assurer tous vos coups !



Au plus chaud du combat de Han et de Luke contre les croiseurs TIEs !

TIPS

Un feu d'artifice de codes sur Game Gear pour commencer ! D'abord, SPACE HARRIER :
Niveau 2 : EAGF
Niveau 3 : CHFA
Niveau 5 : DGBC
Niveau 6 : FBHE
Niveau 9 : BFCH
Niveau 10 : HGDA
Niveau 11 : AGEC
Ensuite, NINJA GAIDEN :
Niveau 2 : NINJA
Niveau 3 : GIDEN
Niveau 4 : DRGON
Niveau 5 : SWORD



Encore ? Mais oui, nous ne nous lassons pas de ce méga-hit. Et, après vous avoir gâtés avec le plan infernal du dernier numéro, voici de nouvelles astuces. D'abord la plus importante : une manip' très calée pour accéder au niveau de votre choix ! Pressez simultanément A et C tout en imprimant un mouvement tournant rapide à la manette, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Et pressez vite Start ! Nous préférons vous avertir que ce tip demande une bonne dose d'entraînement... Vous ne réussirez pas au premier coup ! Seconde astuce : au début du jeu, sautez par-dessus les deux premières portes et allez vers la droite du château. Montez par les plates-formes, sautez sur le toit, partez vers la gauche du bâtiment et vous trouverez des tableaux secrets.

Quelques codes pour améliorer vos performances de sorcier du flipper ! Entrez TECHNOSOFT dans la table des grands scores pour commencer la partie suivante avec 10 billes. Avec THEDEVILSI, ou ONE-CRUSHME, vous partez avec un score énorme et des vies en masse. THECRUSHEL est plus direct, il vous amène tout droit à la fin du jeu !

STAR CONTROL

Ce jeu est assurément la meilleure réalisation de Ballistic sur Megadrive ! Et, avec ce tip, vous allez atteindre des mondes dont vous n'auriez pas osé rêver ! Mettez le jeu en FULL GAME mode, et choisissez un scénario à votre goût. Maintenant, quand la description du scénario apparaît, maintenez BAS et GAUCHE sur la manette et enfoncez B. Restez ainsi (sans respirer, ou ça rate !) jusqu'à l'arrivée de la carte.

Difficile de comprendre l'acharnement de certains sur ce jeu que nous trouvons assez ennuyeux... Enfin, bon, voici, à la demande presque générale, une astuce de taille : maintenez appuyé BAS, et pressez successivement A,B,B,A,B,A,A,B,A,A,B,A,A. Vous êtes alors projeté dans un *hénaurme* écran d'options : vies infinies, niveaux, etc.

MERCS

Vous êtes un surhomme et trouvez Mercs beaucoup trop facile... Qu'à cela ne tienne ! Choisissez le mode "original" et pressez en même temps A,B,C et START. Et hop ! La difficulté est alors au maximum !

Quelques codes pour Joe Montana II. Vous auriez presque pu les deviner...

SonicisFab	ToskoFunki	ParkPlace
JohnMadden	Hellfire	Gremlins
Pacmania	EAHockey	Harmony

SHADOW WARRIOR

Shadow Warrior est un jeu difficile qui, de plus, ne nous semble pas inoubliable... Sa principale qualité est la variété et le look dévastateur de ses boss de fin de niveau. Justement, à ce sujet, voici une série de tips pour leur administrer une série de raclées. Au premier niveau, la meilleure arme est l'étoile du vent. Marchez droit sur le boss et, quand il dégaine son épée, baissez-vous et touchez-le aux jambes.

NIVEAU 2 : LE BOMBERHEAD
Gardez votre étoile du vent pour ce niveau, vous en aurez besoin ! Marchez vers le boss, attendez qu'il fasse tournoyer sa masse d'arme (et son menton !), baissez-vous et cisaillez-lui les jambes.

NIVEAU 3 : BASAQUER
Les meilleures armes sont l'étoile du vent et l'étoile filante. Attendez que le boss ait touché le sol (restez à la gauche de l'écran) et frappez-le aux jambes, comme d'habitude. Gardez vos étoiles filantes pour les utiliser contre les projectiles qu'il vous lance.

NIVEAU 4 : KELBEROSS
Une fois de plus, c'est l'étoile du vent qu'il vous faut. Tuez toujours la créature qui saute vers la gauche. Si vous frappez l'autre, elle se dédouble : multiplication des ennemis = pas bon ! Donc, faites attention.

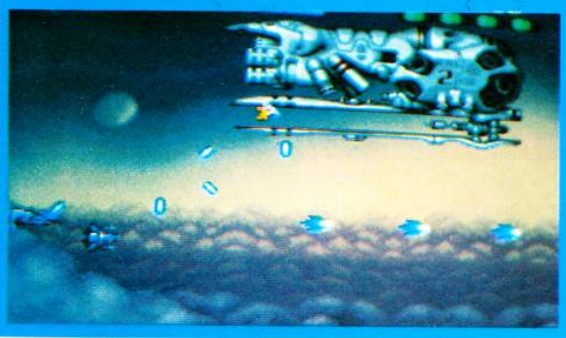
NIVEAU 5 : MALTH
Préserver vos deux types d'étoiles avant d'affronter ce boss est absolument essentiel. Placez-vous le plus près possible du boss et utilisez toutes vos étoiles contre lui. Puis attaquez-le aux jambes en prise classique.

NIVEAU 6 : PAPA !
L'amour filial tombe ici à son niveau le plus bas ! Vous voici attaqué par votre père, transformé en authentique démon ! Votre meilleure chance de survie est de posséder la roue de feu. Il y a sur le mur un visage avec un gros nez rose : approchez-vous et tirez dessus sans cesse. Facile ? Attention : il faut quand même éviter les boules de feu dont votre sympathique papa vous gratifie ! Acrobatie et sens de l'esquive indispensables !

SUPER NES

SUPER EDF

Ce shoot-them-up n'est pas fabuleusement difficile. Mais si vous voulez quand même tricher, eh bien... A tout moment durant le jeu, faites PAUSE puis A,B,X,Y,L,R,HAUT,BAS,GAUCHE, et DROITE. Maintenant, en repartant, vous êtes complètement invulnérable ! Mais ce miracle prend fin dès que vous terminez un niveau. Heureusement, la manip' peut être répétée indéfiniment.



LEMMINGS

Lemmings n'est pas bien vieux sur Super Famicom, mais voici déjà des codes à profusion ! On dit merci qui ?

	FUN	TRICKY	TAXING	MAYHEM
1	HCNUPDR	KORIHCI	URIHOAN	IHSOWUY
2	AOBYEKU	IHCAHOG	AKIKNEG	PNATTEP
3	TERUKAY	UKORADE	NAHCNAG	ANIIARA
4	HADONUR	MUKASSI	ONAKASO	TTATAAG
5	USIAZNO	AYSUUYN	OISNEDN	IJUKARA
6	SINEMAT	URIAGNU	ASURUSN	KATUOSI
7	URERUZU	KOABENA	NISUKAY	NIHSETI
8	KAHUKAK	HINEUON	INIAKES	USAGAKA
9	IEKOZIO	EUKUTAD	NUFOGET	NOHOYIA
10	SOUKANO	UUYSSIE	IURAARA	TUMENES

GAMEBOY

ROGER RABBIT

Commençons par quelques codes plus ou moins secrets.

NIVEAU 2 : DLT3QYBY
NIVEAU 3 : GPLDMSRC
NIVEAU 4 : MMCFGWXJ
NIVEAU 5 : BGQTVKJP
NIVEAU 6 : RTJBWN43

Les choses se corsent dès que vous arrivez au manoir... Commencez par ignorer Eddie Valiant même s'il fait tourner sa tête : il ne vous intéresse en rien ! Chaussez vos chaussures supersoniques et entrez dans la pièce droit devant. Filez tout de suite à gauche pour éviter le chien-robot ! Vous arrivez dans une salle couverte de mares profondes. Prenez la porte à droite puis la porte à gauche.
Dans la pièce à deux escaliers, prenez l'escalier de droite, traversez la pièce et assommez les deux belettes. Redescendez les marches, assommez encore trois belettes, et descendez encore vers le coin inférieur droit pour rencontrer Doom ! Il s'enfuit, suivez-le dans la pièce suivante. Restez bien sur les côtés, il y a un énorme piège au centre !

GAME GEAR

SPACE HARRIER

L'adaptation sur Game Gear de ce hit éternel a ses codes, non moins éternels.

NIVEAU 2 : EAGF
NIVEAU 3 : CHFA
NIVEAU 5 : DGBC
NIVEAU 6 : HBGA
NIVEAU 7 : FBHE
NIVEAU 9 : BFCH
NIVEAU 10 : HGDA
NIVEAU 11 : AGEC

QUACKSHOT

Comme promis dans le dernier numéro, voici toutes les tactiques pour vaincre sans trop de dommages les boss de fin de niveau de Quackshot. A l'exception du tout dernier, bien sûr : on vous laisse la surprise !

DRACULA

Dracula est franchement facile. Utilisez sans ménagement le pop-corn contre lui, mais n'oubliez pas que c'est la ventouse qui donne quand même les meilleurs résultats. Dracula ne peut être touché que lorsqu'il ouvre son manteau.

LE TIGRE

La seule façon de donner une bonne leçon à ce tigre est de rester obstinément au milieu de l'écran, en se déplaçant un peu si nécessaire et en utilisant comme arme le bubble gum. Le bubble gum n'étant pas très rapide, tirez vers la zone d'atterrissage du félin dès qu'il entame son saut. Le tigre s'assoit toujours avant de lancer du feu.

LE FANTOME VIKING

Avant qu'il lance son épée, sautez et touchez-le à la tête ; cela le fait tomber en morceaux et le rend alors très facile à battre. Quand il ne reste plus qu'une partie de son corps, sautez. Pendant que vous retombez, frappez-le à nouveau. Recommencez jusqu'à sa désintégration finale.

PAT HIBULAIRE

Débarrassez-vous de ces deux mineurs à coups de pop-corn ou de bubble gum. Pat sort alors son artillerie, et vous devez battre en retraite dans une de ces sortes de grottes d'où ont jailli les mineurs. Là, il ne peut pas vous avoir. Quand il est au-dessus de vous, courez de l'autre côté. Il suit. Juste avant d'être rejoint, laissez-vous glisser dans une grotte. Vous avez le temps de le toucher, de sauter au plus haut, de le toucher encore et de le fuir en décrivant des cercles.

STARFLIGHT

Amateurs de musique et donc de "sound-test", appuyez simultanément sur A et B quand vous êtes devant une des portes du Spaceport.

EXPLOITEZ CES PLANETES

L'exploitation systématique ("log") des planètes est un des meilleurs moyens de remplir à ras bord son compte en banque. Voici une liste des planètes qui vous seront spécialement profitables :

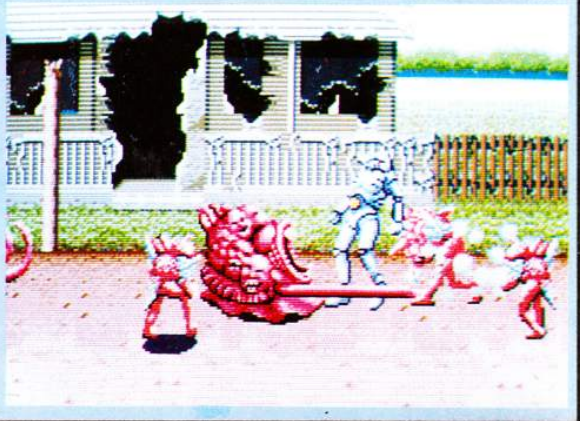
Système 118,146 :	planète 4
Système 175,94 :	planète 1
Système 145,107 :	planète 4
Système 215,86 :	planète 3
Système 217,88 :	planètes 2 et 4
Système 129,33 :	planète 2
Système 125,100 :	planète 3

FINIR L'AVENTURE

D'abord, il vous faut le Crystal Orb (132,165 - planète 1 - 46N x 12E), le Crystal Cone (20,198 - planète 1 -29S x 55W), et le Crystal Egg (234,20 - planète 2 - 35S x 99E).
Allez sur la planète Crystal, en 192,152. Trouvez le cœur de la planète avec le Crystal Cone (47E x 48N, si vous avez oublié). Lâchez maintenant le Black Egg et décollez. C'est fait !

ALIEN STORM

Beaucoup de discussions autour d'Alien Storm sur Megadrive ! Au niveau final, il apparaît que devez TOUJOURS choisir les passages tout à gauche. Ainsi, vous n'en aurez que trois à traverser avant d'affronter l'ultime cerveau alien.
Il semble aussi qu'il faille choisir Scooter et vous auto-détruire quand vous êtes sur le point de perdre votre dernière vie, pour devenir ensuite invincible.



CASTLEVANIA IV

Castlevania IV est un des meilleurs jeux de plates-formes de la Super Famicom et, bientôt, de la Super Nintendo ! Une telle cartouche mérite bien qu'on lui consacre deux pages de tips pour vous aider et vous guider.
A vous de jouer !

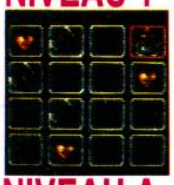
▲ *Faire un bon usage à la fois du fouet et des armes spéciales est ici la clé du succès.*

▲ *Faites attention aux terribles éclairs de Dracula — et lancez vos boomerangs vers sa tête.*

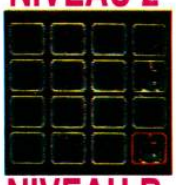
D'ETRANGES CODES

Attention : voici, pour chaque niveau, les meilleurs codes possibles ! Avec eux, vous n'aurez aucune difficulté à atteindre le boss final, Dracula. Contentez-vous de n'entrer aucun nom comme mot de passe, c'est tout !

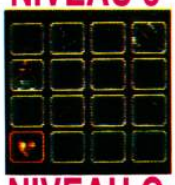
NIVEAU 1



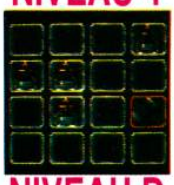
NIVEAU 2



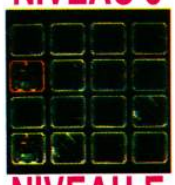
NIVEAU 3



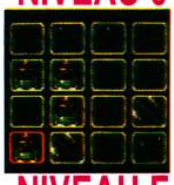
NIVEAU 4



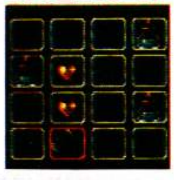
NIVEAU 5



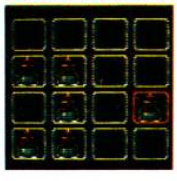
NIVEAU 6



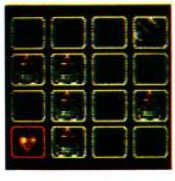
NIVEAU A



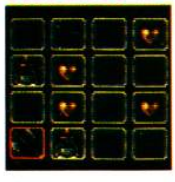
NIVEAU B



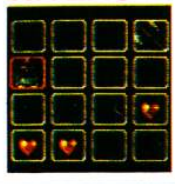
NIVEAU C



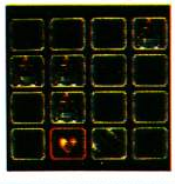
NIVEAU D



NIVEAU E



NIVEAU F



▲ *Utilisez les six blocs et restez hors de portée de ce spectre. Servez-vous à la fois de votre fouet et de votre arme spéciale.*

VANIA

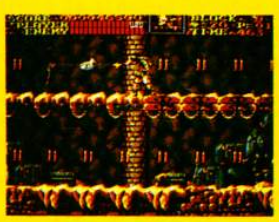
▲ *Ici la meilleure tactique consiste à rester dans cette position. Gare à vous quand le monstre touche le sol.*

LES TRESORS DES SALLES SECRETES

Il y a plein de salles secrètes dans Castlevania IV, et chacune peut vous fournir un véritable déluge de pouvoirs et de cœurs. Examinez ces écrans.

1 - Au niveau 3-1, cherchez ces blocs. Fouettez-les de toutes vos forces, et ils vous livreront l'entrée d'un passage secret !

2 - La seconde salle secrète est au niveau 6-2. Utilisez votre fouet sur le bloc sous vos pieds, vous découvrirez un escalier secret !



3 - Le niveau 9-2 contient la dernière salle secrète. Si vous sautez sur le bloc en haut à droite, près du panier, vous y êtes instantanément transporté !

UN DELIRE DE BONUS

A l'avant-dernier niveau de Castlevania IV se trouve la salle secrète la plus folle de tous les jeux de plates-formes ! Les pouvoirs et les cœurs s'abattent comme s'il en pleuvait (et il en pleut...). La fin du jeu devient une aimable plaisanterie...

1) Marchez jusqu'au bord gauche de ce promontoire, et... jetez-vous courageusement dans le vide !

2) Miracle ! Vous atterrissez sur un escalier invisible. Descendez-le vers la gauche.

3) Des pouvoirs par tonnes tombent du ciel ! Vous avez gagné 99 cœurs, un triple boomerang, et le plus puissant des fouets.

4) Remontez prudemment l'escalier, pas trop haut, et sautez sur le promontoire.

TIPS

UN GRAND BRAVO À CYRIL ET RAPHAEL POUR LEURS TIPS ! CONTINUEZ !

• SONIC
Megadrive

Saviez-vous que l'on pouvait combiner le "débug screen" et le "tip" des zones ? Voici comment faire :
1 - Composez le "Débug Screen" (Haut, C, bas, C, Gauche, C, Droite, C, maintenez A + Start en même temps).
2 - Réinitialisez.
3 - Composez le "tip" des zones, puis, après avoir fait votre choix, pressez Start et juste après, maintenez A et Start jusqu'à l'apparition de Sonic dans le jeu ; ainsi vous verrez apparaître ces fameux chiffres hexadécimaux entrant à gauche de l'écran...
Remarques :
Durant le jeu, faites Pause ; vous pourrez alors jouer au ralenti en appuyant sur B, jouer image par image en pressant C ou bien obtenir une surprise en pressant A (tout cela durant la pause).
Lorsque, après avoir fait l'un de ces deux tips, vous faites Reset, plutôt que de tout refaire, pressez tout bêtement A + Start lors de la page de présentation.

▲
Tip de Raphaël VETU (14 ans)
17, rue Guilbeau
18000 BOURGES

• SUPER COOKIES

KONICHIWA,
WATASHI WA SUPER COOKIES DESU ! J'ai vu dans le dernier numéro de Consoles + que Olivier Dmelshaumers (le Japonais, c'est beaucoup plus simple à prononcer) (cf. rubrique courrier p 135) avait des problèmes avec le crach de Sonic. En effet, j'ai eu le même problème que lui (que l'on rencontre si l'on possède une MD japonaise), mais pas de panique, car j'ai la solution.
Il suffit de faire aussi à la page de présentation : HAUT - BAS - BAS - BAS - GAUCHE - DROITE - A et START.
Ensuite, au lieu de s'embêter à tuer le dernier monstre (Final Zone (attention : uniquement sur MD Japonaise, enfin... je crois)), choisir au sound select la musique 9F et vous verrez la séquence de fin.
Toujours dans ce jeu, au niveau Labyrinth Zone, Stage 2, à un moment, une cloison vous empêche de passer, et pour la faire glisser (pour la faire s'infiltrer dans le mur à gauche de l'écran), il faut appuyer sur un actionneur qui se trouve à droite de cette dernière.
A ce moment (lorsque vous avez appuyé sur cet actionneur), montez sur la cloison qui s'infiltre dans le mur et vous rentrerez dans ce dernier avec elle. Pour arriver directement à la fin du niveau, il faut avancer tout en allant vers le bas (ce n'est pas évident, alors bonne chance !).

P.S. : Si jamais je gagne une Lynx, j'aimerais mieux recevoir des jeux sur Game Gear ou sur Megadrive parmi les suivants :
El Viento, Kid Chaméléon, Alisia Dragoon, Super League 91, GG Aleste, Super Baseball 91 (GG), Super Fantasy Zone, SD Valis.
Au moins un jeu GG et un jeu MD, ou bien 2 jeux GG ou 2 jeux MD.
Enfin, vous voyez, et si vous ne pouvez pas, ce n'est pas très grave. Ce serait bien si vous pouviez tester un peu plus de jeux lors de Micro Kid's (une fois sur deux par exemple, en faisant sauter les interviews...).

▲
Tip de Cyril CUCCHIETTI
5B, Lot. Rhin et Danube
13320 BOUC BEL AIR

• QUACKSHOT
Megadrive

Pour traverser cool le niveau de Transylvanie, sautez dans le 2ème plan d'eau à ras de la berge gauche dans les herbes, vous ne serez plus visible à l'écran, mais il vous suffira de vous diriger vers la fin de ce niveau.

▲
Tip de Julien LE GRIFFON (14 ans)
13, rue du val au loup
37370 LE THUIT-SIGNOL

• WONDER BOY III
Sega Master System

Faites le code WE5TONE 0000000 END. Vous aurez toutes les épées, tous les boucliers, toutes les armures. Vous aurez aussi la possibilité de vous transformer en dragon, souris, piranha, lion, et en faucon. Vous aurez un score de plus de 980 000.

▲
Tip de Serafettin AKBAS

• NEMESIS
Game Boy

Pour démarrer avec le maximum d'armes, presser Pause, puis Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, puis presser B, A, B, A et Start.

▲
Tip de Vincent COLONVAL (12 ans)
4, avenue Prince d'Orange
1420 BRAINE L'ETALLEUD
BELGIQUE

• F1 CIRCUS 91
Core Graphx

Mettez ce nom-là à la place du vôtre, une surprise vous attend : 00 ????????

▲
Tip de Romain FISHESSER
9 bis, rue Gazan
75014 PARIS

• BLUE LIGHTNING
Lynx

Voici les codes des différentes missions :
Niveau 1 : AAAA
Niveau 2 : PLAN
Niveau 3 : ALFA
Niveau 4 : BELL
Niveau 5 : NINE
Niveau 6 : LOCK
Niveau 7 : HAND
Niveau 8 : FLEA
Niveau 9 : LIFE

▲
Tip de Frédéric COZZI
19, rue Marceau - Bat.B
06000 NICE

• OUT RUN
Megadrive

Vous avez un problème a Out Run ? No problemo ! A la fin de votre partie, au moment de marquer votre nom, tapez ENDING puis appuyez sur Start, et vous verrez alors une merveilleuse fin de ce jeu !

▲
Tip de Alexandre ANSELMO (13 ans)
73, avenue Gambetta
92400 COURBEVOIE

• R-TYPE
Core Graphx

Il existe deux moyens pour avoir des vies infinies. Soit vous appuyez sur Select pendant la page de présentation, tout en appuyant un max de fois sur le Bouton 1, soit vous entrez le code suivant pour obtenir en plus un max d'équipement :
J - J - L - 6589 - MB

▲
Tip de Arnaud WILHELNC
29, rue des Lilas
92700 COLOMBES

• DRAGON CRYSTAL
Game Gear

Voici un tip qui vous remettra vos points de vie au total de départ, mais il ne pourra pas vous servir dans tous les cas : il ne faut pas qu'il y ait de monstres ; appuyez sur la touche Start et tournez en rond jusqu'à ce que votre vie soit au maximum.

▲
Tip de Alexandre COLSON
8, allée des Coteaux Illange
57110 ILLANGE

• VIKING CHILD
Lynx II

Voici les codes de Viking Child :
La forêt : OMEGAMAN
Le pont : PATRICIA
Le labyrinthe : REDDWARF
Le désert : DEWSBURY

▲
Tip de Hervé CLARE
43, avenue Lamorlay
60260 LAMORLAYE

• PRINCE OF PERSIA
Game Boy

Ayant acheté le Prince of Persia il y a quelques jours, j'ai enfin réussi à passer tous les labyrinthes proposés par le jeu. C'est avec plaisir que je vous envoie tous les codes du jeu :

Level 2	07762075	0:57
Level 3	28611065	0:54
Level 4	92117015	0:52
Level 5	54002105	0:47
Level 6	48300135	0:45
Level 8	14939695	0:38
Level 9	02831685	0:34
Level 10	95429754	0:29
Level 11	83721744	0:24
Level 12 (1ère partie)	58629474	0:18
Level 12 (2ème partie)	40121464	0:15
Level 12 (3ème partie)	76027414	0:12

Vous devez être étonnés de ne pas voir de code pour le Level 7, c'est parce que le programme ne vous en donne pas.

▲
Tip de Rafaël VERNHES
15, rue Glesener
L-1631 LUXEMBOURG
Grand-Duché du Luxembourg

• GOMOLA SPEED
Core Graphx

Lorsque vous êtes dans des tableaux "bonus", mangez toute la nourriture pour faire apparaître l'exit. Ne mangez pas vos vies ni les petites capsules qui arrêtent tout pendant 8 secondes.
A chaque fois qu'une vie ou qu'une capsule ira dans l'exit, vous aurez un crédit supplémentaire.

▲
Tip de Olivier SALMON (18 ans)
Rue André Bauchant
37110 BEAUREGARD

• CENTURION
Megadrive

Pour les Césars en herbe, voici un code qui vous permettra de gouverner toute l'Europe et l'Afrique du Nord au Moyen-Orient. Magnifique, non ?
Entrez :
QDQA YYTE 5555 55TG NGVG ISEA
Attention, vous n'êtes que pro-consul, et toutes les provinces sont en état de rebellion.
Pour devenir César, il faut les "mettre" au stade content (toutes autant qu'elles sont). Ainsi, vous pourrez aller voir Cléopâtre et la séduire pour gagner le jeu.
Ave, César !
(Pour les mettre au stade content, baissez les impôts, faites des courses pour gagner de l'estime en les gagnant).

▲
Tip de Benjamin PAULET
Bat.A - 7, rue Emile Zola
71300
MONTCEAU LES MINES

• FORTRESS OF FEAR
Game Boy

Si vous réussissez à inscrire votre nom dans la liste des meilleurs scores, voici une super astuce qui vous permettra de commencer votre prochaine partie avec un bon nombre de vies supplémentaires.
Tapez ce code à la place de vos initiales :
W, cœur, W
et vous commencerez votre prochaine partie avec six vies.

▲
Tip de Yann RAGUENEZ
8, rue de Prague
90000 BELFORT

• DOUBLE DRAGON II
NES

Dans l'hélicoptère, si vous êtes sur le point de vous faire aspirer, mettez Pause pendant 3 secondes. Quand vous réappuierez pour continuer, la porte sera fermée.

▲
Tip de Fabien D'HONOT
1, impasse des Ouches
28220 LA FERTE VILLENEUIL

• GOLDEN AXE
Megadrive

En mode 1 joueur, on peut continuer 3 fois la partie.
Grâce à ce tip, vous pourrez continuer 4 fois la partie.
Sélectionnez le mode 2 joueurs. Choisissez vos personnages. Commencez la partie et tuez le héros non désiré. Puis, lorsque l'option continue est proposée, refusez-la.
Alors, vous bénéficierez de 4 options continues pour votre héros. Génial, non ?!

▲
Tip de David CORDOUAN
14, rue du Maréchal Leclerc
59166 BOUSBECQUE

ENVOYEZ VOS "TIPS", TRUCS, ASTUCES ET "CHEAT MODES" ET GAGNEZ UNE MONTRE TILT PAR ENVOI PUBLIÉ.

Pour participer, n'oubliez pas de joindre, à votre courrier décrivant le "tip", ce bon à découper.

Nom : ..... **Prénom :** .....

Adresse : ..... **Code postal :** .....

..... **Ville :** .....

Votre machine : ..... **Jeu concerné :** .....

C'est pas génial ça ?
Un serveur minitel pour notre journal préféré, rejoins-nous !

新しいアイテムも出現、
落ちたら死ぬトラップも

traduction : même les Japonais n'ont pas l'équivalent de 3615 TCPLUS !

3615 TCPLUS

ATTENTION : 3615 TCPLUS est le seul code correspondant à votre revue CONSOLES +

*DIA c'est une rubrique où l'ont peut se retrouver en direct 24 h / 24 h.

Si tu as une question à me poser, laisse un message en rubrique *RED. Je me ferai un plaisir d'y répondre.

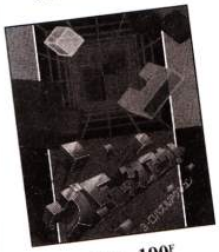
ULTIMA games présente SEGA

Les Supers Promo du mois !

OUT RUN 190F

GYNOUG

GYNOUG 290F



BLOCK OUT 190F

HELL FIRE 220F

SPIDERMAN 250F

JEWEL MASTER

JEWEL MASTER 250F

FANTASIA 290F

Console seule 890F

Console française 1049F

Console avec 1 manette et 3 jeux
Block Out
Wonderboy III
Out Run
1490F

Console avec 1 jeu au choix* 990F

Ultima Games a élu la Mégadrive Japonaise Console de l'Année !

MEGADRIVE

Nos consoles sont des modèles japonais (sauf spécifié)

HITS

BATMAN 390
COMMANDO II (MERCK) 450
DECAP ATTACK.....390
DEVIL CRUSH 450
GHOULS AND GHOST.....390
JOE MONTANA FOOT BALL II.490
KABUKI SOLDIER 390
LAKERS VS CELTICS 450
MARVEL LAND.....450
MICKEY CASSLE OF ILLUSION.390
MONACO GRAND PRIX.....390
NHL HOCKEY.....450
REVENGE OF SHINOBI.....390
RUN ARK.....290
SONIC.....390
STREET OF RAGE.....450
STRIDER.....450
THUNDER FORCE III 450
TOE JAM AND EARL.....390
SPEED BALL II 390
SHADOW OF THE BEAST 390
ROAD RASH.....390
J BUSTER BOXING 390
MISS PAC MAN 390
DEVIL HUNTER.....390

NOUVEAUTES

DOUBLE DRAGON II.....NC
KID CAMELEON.....NC
BUCK ROGERS.....590
TWO CRUDE DUDES .....NC
UNDEADLINE 450
DAHNA.....NC
FIGHTING MASTER 450
GOLDEN AXE II.....350
DONALD DUCK QUACKSHOOT 390
WAR SONG 490
ROLLING THUNDER II 450
TAIHEKI 350
TASK FORCE HARRIER 350
WANI WANI WORLD 390
BEAST WARRIOR 390
F1 CIRCUS 450
WONDERBOY V 450
FANTAISY SOLDIER.....350
PIT FIGHTER.....NC
ROAD BLASTER .....NC
MARIO LEMIEUX HOCKEY.....450
F-22 450
SUPER FANTAISY ZONE.....290
FUJI LEGEND TOKI.....NC
TECNO WORLD CUP.....450
IMMORTAL 450
JOHN MAIDEN II.....490
JOE MONTANA II 490
ROBOCOD JAMES POND II 450
RING OF POWER.....490
YS III.....490
ROAD BLASTER.....450
STORM LORD .....NC
SD VARIS.....450
STEEL EMPIRE .....NC
TURBO OUT RUN .....NC
PIT FIGHTER.....NC
CRUDE BUSTER.....NC
BADOMEN.....NC
WHERE IN TIME
IS CARMEN SATRAGO.....NC

PROMOS

BLOCK OUT.....190
WONDERBOY III
MONSTER LAIR 220
GYNOUG 290
RUNARK 290
OUT RUN 190
SPIDERMAN.....250
FANTASIA.....290
HELL FIRE 220
JEWEL MASTER 290

AVENTURES

ARCUS OF ODYSEY.....390
FEARY TALES.....450
BOOK PHANTASY STAR III.....150
CENTURION.....390
JEWEL MASTER 250
KINGS BOUNTY 390
MIGHT AND MAGIC 390
PHANTASY STAR II 499
PHANTASY STAR III 590
SHINNING THE DARKNESS.....NC
SWORD OF VERMILLON.....499
EGUZAIRU.....490
LEGEND OF NINJA BURAI 490
STAR FLIGHT 450

Les accessoires

PRO 1 = 190F.
Après une enquête auprès des utilisateurs, Ultima a promu la Pro 1 manette de l'année, elle dispose de tout ce qui se fait de mieux.

PRO 2 = 125F.
Tir automatique, contrôle de la vitesse de déroulement du jeu etc... vous satisferaient volontier, n'hésitez plus, pour seulement 125F Ultima vous offre la Pro 2. Sympa non? **La Pro 2 est livrée avec un stick adaptable sur la touche de direction.**

Game Adaptator = 99F.
Permet aux malheureux qui désolent de ne pouvoir utiliser les cartouches japonnaises d'accéder à la logithèque complète des titres disponibles. De plus le GA protège le volet d'insertion des cartouches.

JOYPAD = 79F.

Modification des consoles japonaises et françaises en 50/60 Hz ! Ainsi tous les jeux fonctionnent sur n'importe quelle console.

290 F

RUNARK + PRO 2 = 350F

OUT RUN + GOLDEN AXE II = 490F

SUPER PROMO LECTEUR CD ROM 2990F

Fonctionne sur toutes les consoles (japonaises et françaises)

Titres disponibles: Ernest Evan -> 390F Sol Feace -> 390F Heavy Nova -> 390F

*le jeu est à choisir parmi la sélection Ultima Games.

Offres dans la limite des stocks disponibles, prix révisable sans préavis - Attention certains articles peuvent ne pas être disponible dans certains ULTIMA Games.

SEGA, MEGA DRIVE, GAMEGEAR, LYNX, FAMICOM, NEO GEO, COREGRAPHX, SUPERGRAPHX, etc... sont des marques déposées par leur propriétaire respectif. Photos non contractuelles

NEC

Coregrafx avec 1 jeu **990F**

Coregrafx II avec 1 jeu **1090F**

TOUS NOS JEUX SONT A 290 F !!

Y compris les nouveautés

Jeu à partir de 100F

LT Portable + Ecran Cristaux Liquides **6490F**

PRO 1 = 190F. Après une enquête auprès des utilisateurs, Ultima a promu la Pro 1 manette de l'année, elle dispose de tout ce qui se fait de mieux.

DUO NEC **3490F**

TURBO GT la Reine des portables **2490F**

Supergrafx + 1 jeux **1490F**

GAMEGEAR

Gamegear + Sonic **NC**

NOUVEAUTES
SONIC **290 F**
DONALD DUCK **290 F**

Gamegear + Mastergear + adaptateur secteur **1190F**

Master Gear = 150F. Tous les jeux de la Master System sur la Game Gear grâce au Master Gear.

MONACO GP : 190F

OUT RUN : 190F

WIDE GEAR = 190F. Cette loupe pour Gamegear agrandira votre écran.

JEUX GAMEGEAR A 190 F

BASEBALL
RASTAN SAGA
WAGALAND
BASEBZZALL 91
WONDERBOY
MICKEY MOUSE
GEAR STADIUM
MONACO GP
GORBY
OUT RUN
HALLEY WARS
DEVILISH
PENGO
COLUMNS
CHASE HQ
DRAGON CRYSTAL
G LOCK
HEAD BUSTER
GRIFFIN
PAC MAN
SHANGAI II
SKWEEK
SOKOBAN
WOODY POP
PAD AND PATTER
MAGICAL GUY
MAGICAL PUZZLE
COLUMNS
MICKEY
SHINOBI
ZAN GAMEGEAR

NOUVEAUTES GAMEGEAR

ARIEL
AX BATTLER
DONALD DUCK'S
FRAY
FROGGER
LEGEND OF NINJA
SONIC
SPACE HARRIER
LEADER BOARD
NINJA GAIDEN
BERLIN WALL
FANTAZYZON
OUT RUN
WONDER BOY
MAGICAL
BLOCK OUT
QUACKSHOOT
F-22
SPIDERMAN
CRACK DOWN
SONIC

ULTIMA games

LES AGENCES EN FRANCE

PARIS
5, bd Voltaire - 75011 - Tél. 16 (1) 43.38.96.31

PARIS
21, rue de Turin - 75008 - Tél. 16 (1) 42.94.97.14

LILLE
72, rue de Paris - 59800 - Tél. 20.42.09.09

BORDEAUX
3, cours Alsace Lorraine - 33000 - Tél. 56.44.47.70

NANTES
6, rue Mazagnan - 44100 - Tél. 40.69.15.92

TOURS
81, rue Michelet - 37000 - Tél. 47.05.78.50

PERPIGNAN
8, av. de Gde Bretagne - 66000 - Tél. 68.34.24.40

MARSEILLE
26, rue de la Palud - 13001 - Tél. 91.33.24.25

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + CONTRAT SPIRIT **1990F**

SUPER NES + MARIO **1990F**

NOUVEAUTES

CONTRAT SPIRIT
RUSHINGBEAT
FINAL PHANTASY II
SUPER ARESTA
EXHAUST
FINAL FIGHT II + CD
FOOTBALL
SIM CITY
SUPER OFF ROAD
R.P.M. RACING

CARTOUCHES SUPER FAMICOM

ACTRAISER	390
AERA 88	390
ARTHUR QUEST	690
CASTEL VANIA IV	650
CONTRAT SPIRIT	NC
F-ZERO	590
GOEMAN FIGHT	650
JOE AND MAC	650
MYSTICAL NINJA	590
PIT FIGHTER	590F
PILOT WING	590
AERA 88	650
SUPER MARIO LAND	590
ZELDA III NEW	640
SMATCH TV	590
SUPER FORMATION SOCCER	640
THUNDER SPIRIT	490
MAGIC SWORD	650
YS III	590

NEO GEO

Néo Géo seule **2990F**

La Borne d'Arcade à domicile !

Néo Géo + Fatal Fury PROMO

Nouveautés: Last Resort Mutation Nation

PROMOS :

MEMORY CARD **190 F**
2ème MANETTE **490 F**

Jeu à partir de 790F

JEU A 790 F
BASEBALL 2020
MAGICIAN LORD
CYBERLIPS
LEAGUE BOWLING

JEU A 1490 F
BURNING FIGHT
FATAL FURY
SOCCER BRAWL
FRENZY FOOTBALL
SENGOKU
EIGHT MAN
ROBO ARMY
THRASH RALLY

Console LYNX Nouveau modèle **790F**

+ *d'ergonomie d'autonomie jolie*

LYNX

CARTOUCHES LYNX A PARTIR DE 250F

BILL AND TED
TORI
ELECTROCOP
GATES OF
GAUNTLET
KLAX
MS PAC MAN
PAPER BOY
RAMPAGE
ROBO SQUASH
ROAD BLASTER
RYGAR
SHANGAI
SLIME WORLD
XENOPHOBE
ZARLOR
MERCENARY
BLUE LIGHTNING
CALIFORNIA GAMES
APB
BLOCK OUT
NINJA GAIDEN
PAC LAND
WARBIRDS
SCRAYARD DOG

Accessoires

Attache-case	145 F
Adaptateur voiture	110 F
Pochette	110 F
Pare-soleil	25 F

Nom Prénom :
Adresse complète :

Tél. : (obligatoire)
CB n° :
Date d'expiration :
Signature :

En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.

BON DE COMMANDE CONSOLES et JEUX

à renvoyer uniquement à notre agence de Paris

ULTIMA GAMES : 5 Bd Voltaire - 75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31
demander Sabine pour la disponiblité des produits

Produit	Prix	Produit	Prix

Port matériel 100F - Port logiciel 25F

Montant .....
Total .....

C+8

SEGA, MEGA DRIVE, GAMEGEAR, LYNX, FAMICOM, NEO GEO, COREGRAPHX, SUPERGRAPHX, etc... sont des marques déposées par leur propriétaire respectif. Photos non contractuelles Offre valable jusqu'au 30/04/92

REVIEW

DRAGON'S LAIR

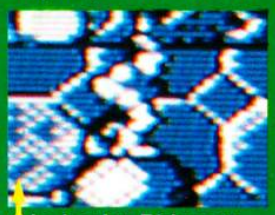
L'infâme mage Mordroc a osé attaquer le convoi de la princesse Daphné ! Il convoitait la fameuse pierre de vie mythique qui, selon une vieille rumeur, permettrait d'acquérir une puissance infinie. Refusant de laisser un tel trésor dans les griffes du mal, la princesse a fait appel à ses pouvoirs magiques pour briser la pierre en une multitude d'éclats qui se sont dispersés à travers le royaume. Furieux de son échec, Mordroc a emprisonné la belle Daphné dans les profondeurs de sa citadelle.

Vous incarnez le personnage de Dirk le Téméraire. Pour sauver votre bien-aimée d'un sort terrifiant, vous devez récupérer les 194 fragments de la pierre de vie. Cette quête vos emmènera aux quatres coins du royaume et vous fera affronter mille dangers. Mais rien ne pourrait vous empêcher de voler au secours de la douce Daphné, alors haut les cœurs et en avant pour l'aventure !

MEME UN HÉROS EST PARFOIS FATIGUÉ !

Pour progresser dans sa quête des morceaux de la pierre de vie, Dirk doit parfois utiliser des moyens de transport peu orthodoxes.

Le wagonnet : Ce chariot est indispensable pour traverser la mine des trolls et la vallée du Sphynx.



Le boulet :Dirk peut voyager à cheval sur un boulet de canon.

L'aigle royal : Sans son aide, vous ne pourrez pas franchir la montagne.

COMMENTAIRE

FRED

Les différentes versions de Dragon's Lair n'avaient été que de pâles copies de la version d'arcade. Celle de la Game Boy ne commet pas cette erreur. Au lieu de s'enliser dans une impossible tentative de jeu interactif, la société Elite a préféré créer un jeu de plate-forme attrayant qui reprend l'esprit du Dragon's Lair d'origine. Le résultat est réellement convaincant ! Comme son homologue d'arcade, Dirk est obligé de faire des pieds et des mains pour arriver à ses fins. Il court, saute et utilise tout ce qui bouge pour se déplacer. On s'amuse énormément d'un bout à l'autre de l'aventure. Les capacités de la Game Boy sont vraiment bien exploitées. La musique est entraînante, les graphismes, eux, vraiment splendides. Les parties sont vraiment captivantes. La difficulté de jeu est bien dosée et la jouabilité excellente. Je vous déconseille de jouer à ce jeu dans le métro. C'est le meilleur moyen de rater sa station.

TIPS !

N'hésitez pas à visiter durant les premières parties tous les tableaux pour vous rendre compte de l'ampleur de la tâche. Vous saurez ainsi si vos parties sont bien engagées ou non.

Seules les tornades peuvent emporter Dirk jusqu'aux fragments tant convoités.

Les pharaons n'en croient pas leurs yeux ! Un chevalier envahit leur sépulture à bord d'un trolley !

Mieux vaut marcher d'un pas léger. Le dormeur ne doit pas se réveiller !

Le cimetière a des allures peu engageantes ! Mieux vaut grimper sur ces feuilles volantes.

L'ambiance est vraiment lugubre ! Les arbres vous regardent d'un œil torve et des panneaux menaçants vous invitent à rebrousser chemin.

L'aventure devient périlleuse ! Juché sur une énorme boule noire, Dirk traverse la crypte qui mène jusqu'au lac mort !

MEGA HIT

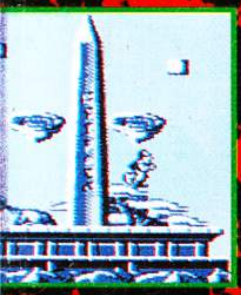
REVIEW

Dirk quitte à grand regret sa petite maison pour partir à l'aventure !

Sous un magnifique ciel ombragé, notre héros vient de découvrir l'entrée secrète des cachots.

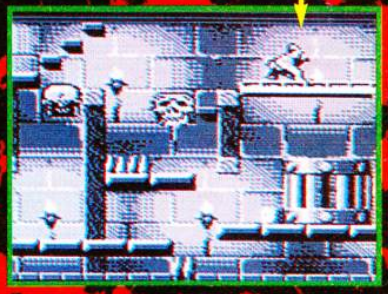
Il faut être très habile pour récupérer les fragments de la pierre de vie sans tomber du wagonnet.

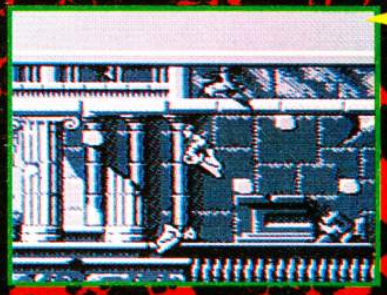
Courage, Dirk ! N'hésite pas à monter dans la nacelle !



Oups ! Un tapis roulant ! Ce n'est pas le moment de s'empaler sur les pieux acérés.

Le donjon n'est pas une partie de plaisir. Les plates-formes bougent dans tous les sens !





Tout ce qui bouge n'est pas forcément mauvais. Ces chauves-souris sont prêtes à vous aider dans votre recherche.

Admirez la beauté de ces montagnes ! Sans l'aide de l'aigle, le périple aurait duré des jours.

Ce chevalier plongé dans un sommeil profond est l'objectif de votre quête. Seule la pierre de vie peut le réveiller et ainsi sauver la princesse Daphné !

EDITEUR : ELITE
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 10
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
CONTROLE : BON

1 JOUEURS | CARTOUCHE

COMMENTAIRE

MARC

Dragon's Lair est très divertissant ! J'avais été emballé par la version arcade et on retrouve sur Game Boy la même ambiance délirante. Dirk doit sauter dans tous les sens et il ne sait jamais sur quel pied danser. Les graphismes sont très impressionnants et les tableaux sont diversifiés. Le personnage répond bien aux commandes, ce qui est primordial car certains passages demandent beaucoup de dextérité. Je ne regrette qu'une seule chose : Dirk ne dispose d'aucune arme. J'aurais pris un grand plaisir à frapper sur les monstres plutôt que de sauter dessus pour progresser. Dragon's Lair reste un excellent jeu de plate-forme.

TIPS !

Il faut se placer à l'avant du wagonnet pour sauter, sinon la réception devient très problématique.

PRESENTATION 65%

Le mode d'emploi donne quelques conseils de jeu très utiles.

GRAPHISME 93%

Les décors sont magnifiques. Il y a des dégradés et des effets de lumières étonnants pour une Game Boy.

ANIMATION 75%

Le scrolling est quelquefois saccadé. Le personnage est bien animé.

BANDE-SON 73%

La musique colle bien au jeu. Les bruitages sont quelque peu austères.

JOUABILITE 88%

Excellente ! Le personnage se déplace avec précision et répond à la moindre commande.

DUREE DE VIE 80%

Visiter tous les tableaux est un jeu d'enfant, mais récupérer tous les cristaux reste une entreprise difficile.

INTERET 93%

Dragon's Lair possède des graphismes extraordinaires et vous fera passer de très bons moments !

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Au moment où on pensait ne plus revoir les Tortues Ninja, elles réapparaissent sur NES pour combattre le crime. Le Shredder, quelque peu vexé du précédent succès remporté par les quatre Tortues qui ont fait échoué ses plans de domination, a recruté une multitude de monstres pour enfin triompher. Ses nouveaux alliés sont des régiments de robots-fantassins, le scientifique Baxter Stockman, Krang le méchant extra-terrestre et ses deux gardes du corps mutants, répondant au nom de Bebop et Rocksteady.

Pour parvenir à ses fins plus facilement, il n'a pas hésité à ourdir un affreux complot. Pour attirer les Tortues, il a kidnappé leurs meilleurs copains, les obligeant ainsi à se jeter la tête la première dans le danger.

TMNT 2 est une conversion du très célèbre jeu d'arcade de Konami paru en 1990. Tous les niveaux et les ennemis du jeu original se retrouvent ici, avec en prime quelques nouveautés. Vous contrôlez une des quatre Tortues qui, comme à son habitude, saute et bondit à travers l'écran en repoussant les monstres avec ses propres armes. A la fin de chaque niveau, un adversaire particulièrement coriace vous attend, tel que Bebop, Krang ou Shredder lui-même.

▲ *Les robots-fantassins vus dans le cartoon. Heureusement, ils apparaissent assez souvent.*

LES COUPS FONT MAL

RAPHAEL

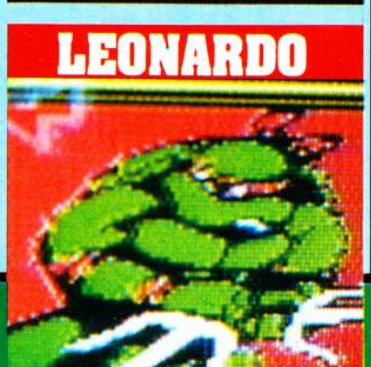
L'équipe de combattants la plus forte du monde : ce n'est pas surprenant, vu l'attirail d'armes ninja qu'elles se trimbalent.Leonardo est un vrai battant avec son double katana. Cette arme est assez lente mais elle a une portée et une puissance raisonnables. Le bâton de Donatello

MICHELANGELO

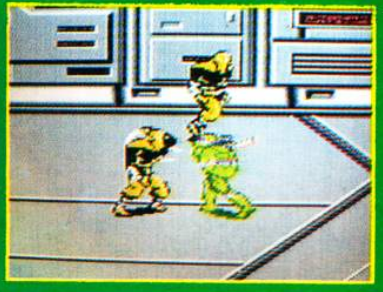
cause peu de dégâts mais cela est compensé par sa grande portée et sa vitesse. Michelangelo manie son puissant nunchaku de courte portée de manière fulgurante tandis que Raphael utilise davantage la ruse avec ses poignards Sai qui combinent rapidité et force destructrice.

DONATELLO

LEONARDO

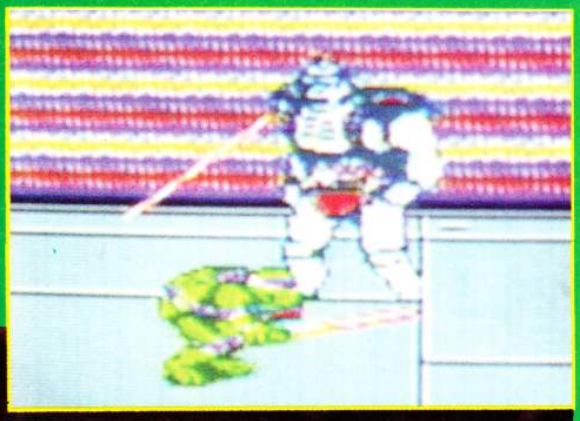


▲ *Leonardo en pleine action.*



▲ *Le grand bâton de Donatello.*

▲ *Les pires garçons ont les meilleurs moteurs !*



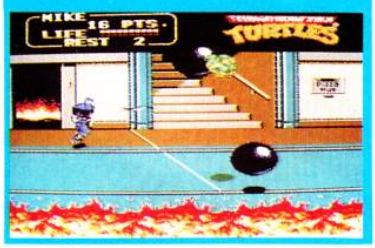
Les prises ninjitsu de Leonardo ne sont pas toujours efficaces ! ▼

PETITE DIFFERENCE

Dans le jeu original, il est possible de jouer à quatre joueurs en même temps. Malheureusement Turtles II n'est pas prévu pour quatre joueurs simultanés. Il y a cependant une option deux joueurs qui permet d'avoir deux tortues à l'écran et donc de se battre à deux contre les ennemis.

LES PIEGES A EVITER

Shredder a appris à être prudent et prévoyant. Il a mis sur pied des légions de robots fantassins qui ont reçu l'ordre de ne faire aucun cadeau, et en plus il a dressé des pièges aussi tordus les uns des autres. Si vous vous approchez trop près de certains escaliers, une grosse bille vous dégringolera dessus. Prenez garde aux panneaux d'affichage du niveau 2 : ils dissimulent des guerriers qui vous sauteront dessus. Enfin, les plaques d'égouts vont avoir tendance à se dérober sous vos pieds.



COMMENTAIRE

JULIAN

Lorsque j'ai joué pour la première fois à TMNT 2, j'ai trouvé le jeu assez bon. Mais j'ai ensuite remarqué deux problèmes. Le premier est que le jeu est trop facile et un peu d'entraînement suffit pour le terminer très vite, surtout pour ceux qui ont l'habitude des jeux d'arcade. Le second problème est qu'il manque de variété. L'action beat-them-all est prenante au premier abord mais, au fur et à mesure que l'on passe les niveaux, tout devient moins intéressant. L'option deux joueurs ajoute un peu de piquant au jeu, mais cela devient ennuyeux au bout de quelque temps. Pour être honnête, à moins d'être un inconditionnel des Tortues, il est préférable de dépenser son argent pour un autre beat' tel que Ninja Gaiden.

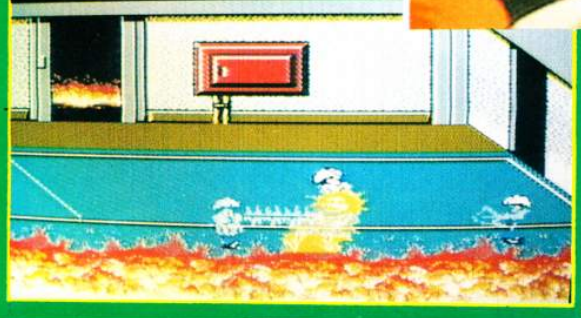
▲ *A mon avis ça va saigner !*

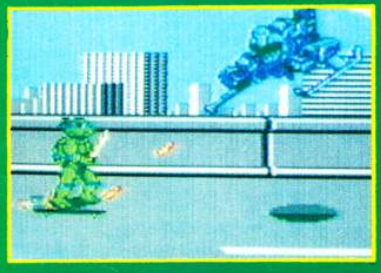
NINTENDO REVIEW

▲ *Un incendie infernal menace de balayer la totalité du building. Seules les tortues peuvent intervenir.*

▲ *Splinter le maître des Tortues.*

Michelangelo est tout simplement saisi par cette atmosphère électrique. ▼





COMMENTAIRE

RAD

Bien qu'étant simpliste et sans originalité, le Turtles des salles d'arcade était assez drôle à jouer. Cela dit, gaspiller quelques pièces d'argent dans une machine d'arcade ou dépenser près de 400 francs dans l'achat de la cartouche sont deux choses différentes. TMNT 2 n'est pas un mauvais jeu. Les graphismes sont jolis et l'action agréable. Mais, même en rajoutant des niveaux, cela ne justifie pas la dépense d'une somme pareille. Globalement, cela manque de variété et il n'y a pas de réelle difficulté. Les amateurs d'arcade trouveront que cette version est très proche de l'originale mais ils préféreront sans doute dépenser quelques francs à la machine d'arcade du coin qu'investir dans la cartouche.

EDITEUR : KONAMI
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : TROP FACILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : ASSEZ RAPIDE

1-2 JOUEURS		CARTOUCHE

PRESENTATION 75%

Au début il faut choisir son héros. Les écrans de présentation sont nombreux.

GRAPHISME 67%

Les sprites sont mal définis mais leur taille est correcte et l'animation réussie.

BANDE-SON 70%

On retrouve la musique du dessin animé pendant tout le jeu et les effets sonores qui l'accompagnent sont convenables.

JOUABILITE 62%

La facilité des commandes et la simplicité de l'action font que l'on rentre sans problème dans le jeu...

DUREE DE VIE 48%

... mais le manque de difficulté et de variété donne un jeu qui ne vous retiendra pas longtemps devant l'écran.

INTERET 60%

Un jeu divertissant pour un court moment, mais pas de quoi y passer des années.

CHAUD DEVANT

Tout le monde connaît, sûrement, l'élément vital qui redonne des forces aux Tortues : les pizzas ! Ceci a donné des idées à la chaîne de pizzas, Pizza Hut. Elle a sponsorisé le jeu. Chaque décor est devenu un véritable espace publicitaire pour cette société. Le joueur ne peut pas résister à une telle invitation et cela lui donne envie de s'avaler des tonnes de pizzas délicieuses. Heureusement que le sponsor n'est pas un fabricant de soupe !

ENFIN !

Le premier magazine de loisir européen consacré aux logiciels PC !

Le deuxième numéro est arrivé, avec en prime, une disquette gratuite !

PC review

Les toutes dernières infos et critiques, avec des articles sur:

- LE GUIDE DEFINITIF DES SIMULATIONS DE VOL
- DISNEY ANIMATION STUDIO
- STAR TREK
- ASSISTANCE AVEC MONKEY ISLAND II
- LE GUIDE POUR LES DEBUTANTS SUR PC
- LES CENT MEILLEURS JEUX DE PC, DEUXIÈME PARTIE

Disponible maintenant chez tous les principaux marchands de journaux.

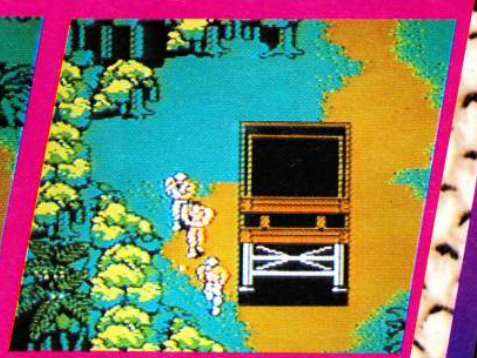
REVIEW

SNAKE'S REV

Sur la fréquence d'urgence, vous recevez un message : "Lieutenant Snake, l'ennemi possède une nouvelle arme assez puissante pour détruire nos défenses ! Son nom : le Metal Gear II, dernière version du robot tueur que vous aviez abattu il y a trois ans, lors d'un combat qui avait fait l'objet d'un jeu d'arcade. Aujourd'hui votre mission est d'entreprendre une opération de sabotage conformément à ce que vous aviez réussi. En vous faufilant dans l'obscurité, vous devez explorer un environnement qui se déroule dans quatre directions où vous trouverez des otages, des munitions et des équipements. Puis il faudra vous introduire dans la base protégée par des gardiens. C'est là que se trouve le projet Metal Gear. Vous devrez détruire cette arme terrifiante ainsi que la base, afin que les monstres mécaniques ne reviennent plus jamais terroriser la population de cette région." Vous n'avez jamais désobéi à un ordre. Donc, après avoir recruté deux soldats, vous êtes déterminé à chasser les ennemis de la paix.

▲ *L'action s'intensifie jusqu'à devenir insoutenable.*

Snake, un sale type !



▲ *Tous ensemble : "Derrière toi !"*

OBJETS INDISPENSABLES

Au début de son aventure, le lieutenant Solid Snake ne dispose pas de grand-chose. Il est équipé d'un couteau, d'un pistolet et de quelques munitions. Après l'exploration des premiers écrans, Snake met la main sur des rations qui lui redonnent de l'énergie. A tout moment, il peut en refaire le plein (au maximum trois), ce qui est une garantie pour ne pas perdre de vies. Autres éléments à ramasser : les caisses de munitions contenant cinquante tirs pour le pistolet de Snake et surtout des armes plus performantes comme le "fantastique" fusil qui sème la mort à tous les coups !

▼ *L'ennemi semble impressionné face aux attaques de Snake.*

▲ *Snake est bien seul dans cette jungle, et quelque chose de terrifiant ne va pas tarder à arriver...*

COMMENTAIRE

JULIAN

Sur le papier, Snake's Revenge semble être un jeu diabolique. Malheureusement, on est bien déçu ! Non seulement le contrôle est peu satisfaisant, mais en plus le jeu manque cruellement de variété. Cela a pour conséquence que le joueur ne ressent pas un grand intérêt pour ces aventures. Le peu de plaisir que l'on avait au début de la partie disparaît très vite. Les graphismes et les sons épouvantables achèvent définitivement le pauvre joueur ! En résumé, Snake's Revenge est un piètre jeu d'exploration/combat qui aurait pu être bien meilleur.

LE POSTE DE TRANSMISSION

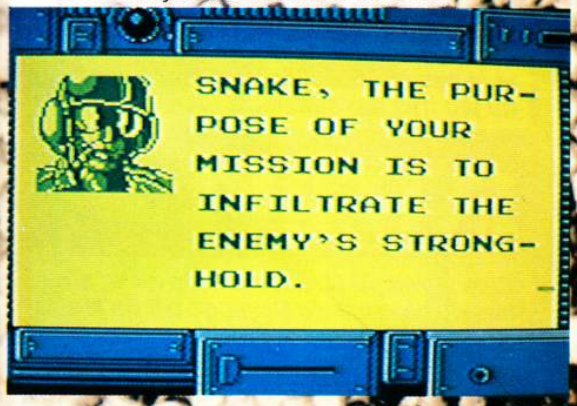
Snake dispose d'un poste émetteur dont il se sert lorsqu'il a besoin d'aide. Ses deux compères, dissimulés dans le décor, sont prêts à intervenir dès qu'ils reçoivent ses ordres. Si vous avez besoin de l'un d'eux, composez son numéro sur le poste de transmission portable. Il sera très vite opérationnel.

LE TRIO INFERNAL!

Pour mettre toutes les chances de son côté, Snake a engagé deux spécialistes militaires hautement qualifiés. John Turner, expert en communication, a acquis une grande maîtrise dans le déchiffrage des codes secrets. Le troisième membre de l'équipe, Nick Myer, spécialisé ès explosifs et démolitions en tout genre, est l'homme de la situation lorsqu'il faut faire sauter de gigantesques installations. Bonjour les dégâts !

ENGE

▼ *Snakes reçoit ses ordres de mission.*



CACHE-CACHE NOCTURNE !

Puisque Snake est censé mener sa mission en secret, il faut qu'il le fasse la nuit. Cependant l'ennemi se doute bien que Snake va tenter quelque chose. Il est important de garder ceci en mémoire si vous ne voulez pas vous faire surprendre. Ainsi l'ennemi ruse pour parvenir à vous attraper. S'il y a une patrouille à l'écran, cela signifie que l'endroit devient malsain. Dans certains cas, des flammes sont lancées pour illuminer le paysage. Snake doit trouver son chemin dans l'obscurité avant que ces flammes ne le trahissent. Dans d'autres cas, les lumières proviennent de projecteurs. Ces balayages lumineux permettent à Snake de retrouver sa route.

NINTENDO REVIEW

COMMENTAIRE

RAD

Vous pensiez que Metal Gear (le premier volet des aventures de Snake) était le pire exemple de ce type de jeu sur NES lorsque la suite est arrivée... Snake's Revenge a l'ambition de faire oublier la lourdeur et l'ennui qui caractérisaient le jeu précédent. On ne peut pas dire qu'il y parvienne totalement. Son principal défaut porte sur le mode de contrôle du joueur. Snake est strictement incapable de se déplacer en diagonale. Cela est franchement gênant lorsque vous voyez débarquer en même temps trois ou quatre ennemis. Difficile de contenir toute l'attaque sans se retrouver au tapis. En plus, les actions sont très répétitives. Il y a peu de différence entre chaque écran, que ce soit au niveau des graphismes ou de la jouabilité. Les sprites sont mal dessinés et peu lisibles, et les décors sont tous à peu près les mêmes d'un niveau à l'autre. La mauvaise détection des collisions nuit à la bonne jouabilité du programme. A mon avis, à ce prix-là, vous feriez mieux d'acheter Mario 3.

▲ *Voici un code très utile.*

▲ *Ces ennemis feront tout pour vous avoir. Attention, lieutenant Snake!*

▲ *La jungle en hiver (?).*

Gros plan de Snake en train de s'infiltrer dans le territoire ennemi. ▶

▲ *L'ennemi fond sur le pauvre Snake!*

▲ *Une lutte acharnée.*

EDITEUR : KONAMI
PRIX : D
DISPONIBILITE : AVRIL
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : LENT

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 53%

Il existe un système de mot de passe et des écrans d'introduction corrects.

GRAPHISME 22%

Des sprites informes avec de mauvaises animations et des décors fades.

BANDE-SON 12%

La musique est affreusement dénaturée et les effets sonores sont lamentables.

JOUABILITE 21%

Les actions sont trop répétitives et le contrôle du joueur peu efficace.

DUREE DE VIE 30%

Les vies infinies, le manque de challenge et le peu de jouabilité vont vous écarter du jeu très rapidement.

INTERET 33%

Cela aurait pu être un bon jeu mais, au lieu de ça, Snake's Revenge est un jeu d'exploration ennuyeux et irritant.

Le Comanche AH 90 a la réputation d'être l'hélicoptère d'assaut le plus perfectionné du monde. A vous de le prouver en détruisant toutes les forces armées ennemies, en libérant les otages et en les ramenant sains et saufs à la base. Terre, grotte, mer, jungle et ville représentent les cinq secteurs que vous devez explorer. Chacun de ces lieux est divisé en trois niveaux de difficulté. Le nombre d'otages à sauver varie entre 11 et 20 selon les niveaux. Si par maladresse vous abattez des otages, on vous accorde un droit à l'erreur. Il y a un nombre minimal d'otages à libérer impérativement. Comme l'hélicoptère ne peut pas transporter plus de dix personnes à la fois, vous devez faire plusieurs voyages. Heureusement, dans la plupart des cas, toutes les installations ennemies détruites sont définitivement "out". Si, par malheur, vous êtes abattu avec votre "cargaison", il vous faudra trouver d'autres otages, ce qui n'est pas toujours possible. Alors, prudence ! N'hésitez pas à revenir systématiquement à la base dès que vous avez des otages à bord. Des objets indispensables complètent la panoplie du Comanche AH 90. Pour obtenir ces armes, il faut abattre des oiseaux et des avions ou les ramasser au sol. A la fin de chaque niveau, comme récompense, l'écran affiche un mot de passe qui vous fait reprendre la partie là où vous l'aviez laissée.

TIPS

Voici les codes d'accès des premisers niveaux de chaque secteur:
Secteur 1-1 : LKYBYSS • Secteur 2-1 : CHPLFTR
Secteur 3-1 : GDGMPLY • Secteur 4-1 : CMPTRWZ
Secteur 5-1 : GMBTQZD
Mais que cela ne vous empêche pas de "nettoyer" les autres niveaux. Les otages comptent sur vous !

Les sous-marins doivent absolument être détruits.

Ramassez les bombes pour détruire les tanks. Ce sont eux les plus meurtriers.

COMMENTAIRE

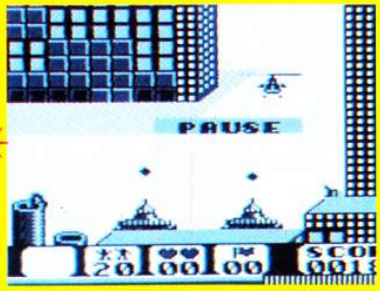
L' adaptation de ce superbe jeu de combat aérien a connu des heures glorieuses, il y a déjà longtemps, sur micro. Le réalisme du décor et des déplacements de l'hélicoptère est une pure merveille. La difficulté est bien dosée et, même s'il faut revenir plusieurs fois à la base pour déposer les otages, on ne s'ennuie jamais. Il y a plusieurs façons de venir en aide aux otages, ce qui rend le jeu plus riche encore. Certains passages extrêmement délicats font surtout appel à vos réflexes et à votre sens de l'anticipation. Les ennemis sont suffisamment différents pour que vous soyez obligé de changer souvent vos plans d'attaque. Une cartouche à ne pas laisser de côté.

AXEL

PILOTAGE DU COMANCHE AH 90

La manette multidirectionnelle joue le rôle du manche à balai. Les changements de direction s'effectuent en appuyant légèrement vers la droite ou la gauche du joypad. L'hélicoptère se positionne alors de face. Une deuxième pression et l'hélicoptère change de cap. Pour avancer, il suffit de maintenir la manette appuyée dans la direction choisie. Vous parviendrez rapidement à maîtriser ces commandes tant elles sont réalistes.

L'ultime combat a pour décor la ville. Geysers de feu, tanks, hélicoptères... il faut avoir le cœur bien accroché.



Utilisez les lance-flammes pour pénétrer dans cette luxuriante végétation.

BRODERBUND SOFTWARE PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 80%
De superbes écrans de présentation.

GRAPHISME 92%
Un travail d'horloger !

ANIMATION 92%
Le scrolling défile et à la vitesse d'un... hélicoptère !

BANDE-SON 55%
Bruitages sommaires et musique quelconque.

JOUABILITE 81%
Un entraînement au pilotage est recommandé.

DUREE DE VIE 87%
Il y a toujours moyen d'améliorer son score.

INTERET 93%
Un excellent jeu de combat aérien.

1-2 JOUEURS | **CARTOUCHE**

REVIEW

F-15 STRIKE E

F-15 est le premier simulateur de vol sur NES. Il vous place aux commandes d'un chasseur américain hypersophistiqué. A la seule mention de son nom, le sable des déserts se transforme en brasier. C'est justement au cœur de ces régions chaudes que vous allez intervenir. L'objectif ? Détruire des bases ennemies défendues par une myriade de Mirages et autres Mig et revenir à la base sain et sauf. Les lieux d'intervention sont historiquement fidèles : la Lybie, l'Irak, le Koweit, Bagdad... Un an après, la guerre du Golfe reste d'actualité ! La première mission que vous avez à effectuer se déroule en Lybie, les autres demeurent top secret tant que vous ne l'aurez pas réussie. Au début, il est conseillé de choisir le premier niveau de difficulté, Airman. Il vous familiarise avec les commandes de l'avion (extrêmement simplifiées) et le fonctionnement des armes. Vous n'avez accès qu'aux missiles sol-air et à un système de brouillage des tirs ennemis. Ce niveau s'apparente plus à une partie d'arcade qu'à une vraie simulation. Votre seul travail consiste à déclencher vos missiles sur les cibles mentionnées par un bruitage caractéristique. L'avion se met en mode automatique dès qu'il y a un changement de cap. Très vite, vous parviendrez à gravir les échelons de la hiérarchie militaire. La véritable simulation débute avec le niveau Pilote. Vous gérez trois types de missiles (deux pour les avions et un pour le sol) et deux antimissiles. En plus de cela, le pilotage est entièrement manuel. Seule indication : une flèche qui vous donne la route à suivre. A tout moment, il est possible de revenir à sa base refaire le plein de munitions et réparer les éventuels dégâts. Pour chaque mission réussie, vous avez droit à un code qui vous permettra de recommencer la partie à l'endroit où elle s'est arrêtée.

En plein désert, un chasseur ennemi isolé... Ne ratez pas cette occasion de vous faire bien voir de vos supérieurs.

L'ARMEMENT

En mode Simulation (Pilot, Comat pilot et Ace), vous avez accès à trois sortes d'armes offensives et à deux défensives. Les missiles Side-Winder et Amraam sont idéals contre les cibles volantes. Dès qu'un avion est signalé sur le radar de bord, il faut appuyer sur le bouton B de la manette. L'ennemi sera alors abattu. Le missile Manerick est indispensable pour détruire toutes cibles au sol. Pour changer de missile, vous devez appuyer sur la touche Select. Le jeu se met en pause et vous avez le temps de sélectionner la bonne arme. Les deux systèmes de brouillage (Flares et Chaff) protègent votre avion des tirs ennemis. Mais, attention, les munitions sont comptées. Il ne faut pas hésiter à revenir à votre base pour refaire le plein.

La nuit, tous les ennemis se ressemblent.

JEU A DEUX

Un des joueurs est responsable de l'armement. Il sélectionne le bon missile (air ou sol) et active le système de brouillage. Cela se fait directement en utilisant les boutons de sa manette. L'autre joueur se consacre au pilotage mais, comme c'est le leader, il peut aussi actionner les tirs. Votre coéquipier peut avoir un malaise !

COMMENTAIRE

NAVARRO

F-15 s'apparente plus à un jeu d'arcade qu'à une véritable simulation de vol. Il manque de réalisme et les missions s'enchaînent sans que l'on remarque de grandes différences. Les décors sont sensiblement les mêmes. Du bleu pour la mer, du marron pour le désert et du vert pour le reste ! Le signal sonore qui indique le moment où il faut lancer ses missiles gâche le plaisir du jeu. Tout le travail du pilote est mâché. Pour une simulation, il y a de quoi rigoler. Lorsque vous aurez effectué deux ou trois missions, vous aurez peut-être le regret d'avoir acheté F-15. Ne dites pas que je ne vous ai pas prévenu !

Le tableau de bord :
A gauche, la carte des opérations. Au centre, le radar, qui indique notamment les missiles ennemis. A droite, les cibles à détruire sont affichées.

AGLE

F- 22 INTERCEPTOR

Le deuxième simulateur de vol sur Megadrive a pour nom F-22 Interceptor (testé dans Consoles+ n°4). Dans la réalité, le F-22 a été conçu pour remplacer le F-15. Dans le domaine des jeux, le F-22 surpasse totalement Strike Eagle. Création de ses propres missions, graphismes et animation hyperréalistes, angles de vue différents, armement impressionnant...Voici ce que doit être une véritable simulation de vol !

OPÉRATION NETTOYAGE : Rapprochez-vous de la cible, une usine d'armement. Attendez que votre radar la localise. Un avertissement sonore donne le feu vert. Appuyez sur la touche B pour envoyer votre missile. Succès total !

La piste d'atterrissage est un porte-avion. Le décollage se passe sans vous. Dommage...

Rien ne vous oblige à le descendre. Mais si vous voulez rentrer dans le high-score...

COMMENTAIRE

AXEL

F-15 Strike Eagle a le mérite d'être le premier simulateur de vol sur NES. La réalisation, sans être irréprochable, tient la route. Il faut jouer à deux simultanéments, pour vraiment apprécier ce jeu. La partie arcade est assez sommaire. Les options renouvellent l'intérêt du jeu. Le fait que l'on soit obligé de respecter la progression des missions pousse à aller toujours plus loin. Même s'il a du mal à supporter la comparaison avec le fabuleux F-22 Interceptor, le pilotage de F-15 m'a procuré énormément de plaisir.

Pas la peine de gâcher un missile pour "dégommer" ce Mig. Les mitrailleuses placées à l'avant sont très efficaces pour les combats de près.

EDITEUR : MICROPROSE

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE/MOYENNE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : ASSEZ BON

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 67%

Les options sont nombreuses. On pourrait se passer des scènes d'atterrissage et de décollage vu leur qualité.

GRAPHISME 69%

Les décors manquent de relief. Les destructions de cibles sont réalistes.

ANIMATION 45%

Manque de fluidité.

BANDE-SON 56%

Une musique assez pauvre mais des bruitages qui soutiennent bien l'action.

JOUABILITE 68%

Parfaite à deux joueurs. En revanche, les vols en solo vous obligent à passer un sous-menu pour sélectionner vos armes.

DUREE DE VIE 52%

En mode arcade, vous parviendrez vite à gagner vos galons de lieutenant-colonel. Il faut sauvegarder ses positions pour parvenir à l'ultime mission.

INTERET 60%

Comme premier simulateur de vol sur NES, on pouvait tomber plus mal.

BLA MA

La vie du jeune Jason n'est pas rose tous les jours et prit un tour dramatique le jour où sa grenouille préférée s'échappa dans le jardin. Ce fut le drame, d'autant que la malheureuse créature avait sauté dans un baril de déchets atomiques, stockés au bout du jardin. Quelle drôle d'idée ! Après une telle exposition aux radiations, il y eut comme un changement dans le métabolisme de la grenouille et le visqueux amphibien se mit à grossir et à ressembler à un éléphant gonflé à l'hélium. Pire : la monstrueuse bête se mit à creuser un trou pour atteindre un terrible monde souterrain d'égouts, de robots et de pièges mortels.

Ne voulant pas renoncer à sa fierté et à sa joie de vivre, Jason suit immédiatement sa grenouille adorée à l'intérieur de la crevasse, bravant tous les dangers. Par chance, Jason n'est pas sans défense et, au fond du puits, découvre un tank ennemi avec, à l'intérieur, une armure complète et des armes.

Blaster Master est basé sur les aventures de Jason et de son tank dans un monde souterrain jusque-là secret. Le jeu est partagé en deux parties. La première est un jeu de plates-formes avec un scrolling quadri-directionnel dans lequel vous contrôlez le tank. Dans la seconde, vous commandez directement Jason dès qu'il entre dans les égouts à la recherche de sa grenouille.

▲ *Le monde souterrain du jeu.*

▲ *Le garçon examine la stupéfiante icône marquée H.*

BALADE EN TANK

Le jeu démarre quand vous êtes dans votre tank, sous terre. Votre véhicule est assez facile à conduire et il peut sauter et faire des tours complets sur place très vite. Il est équipé d'un long canon qui tire droit devant avec des angles de 4 - 5 degrés vers le haut, ce qui est très efficace pour abattre les ennemis qui se présentent à vous. Il peut aussi se déplacer sous l'eau !

LE TUNNEL DE L'AMOUR

Quand Jason s'approche de l'entrée du tunnel, appuyez sur le bouton Select. Il sautera de son véhicule pour passer la porte avec empressement. Quand il entre dans le tunnel, on passe du scrolling banal d'un jeu de plates-formes à une vue 3/4 plongeante plus originale : Jason se déplace en cherchant des bonus, des armes supplémentaires et tout ce qui peut le renseigner sur l'endroit où se trouve sa grenouille adorée.

PETITE INTRO

1 *Un garçon et sa grenouille.*

2 *Une envie folle de liberté.*

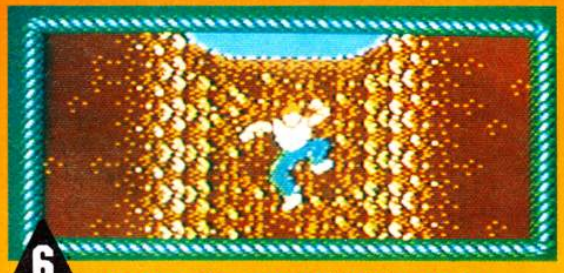
3 *Oh non, pas les déchets radioactifs !*

4 *Infortuné amphibien !*

STER STER

De nombreux jeux Nintendo ont de superbes séquences d'introduction. Blaster Master en est un bon exemple comme vous pouvez le découvrir ici.

5 *Voici l'entrée du tunnel, allons-y !*



6 *Jason suit sa grenouille bien-aimée.*

7 *Voici un tank qui pourra être très utile.*

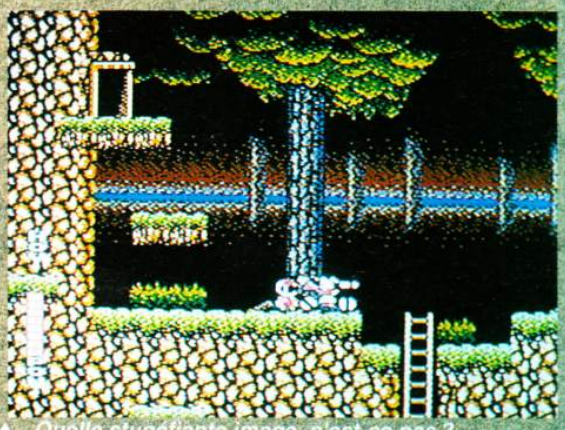
8 *Bien déterminé, le garçon se met en route.*

COMMENTAIRE

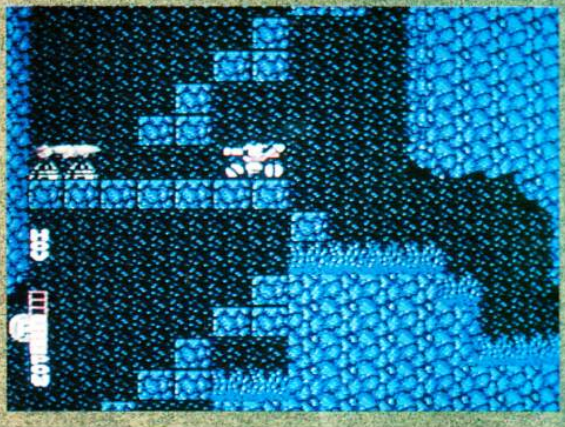
JULIAN

Après de nombreuses hésitations sur la date de sortie du jeu, Blaster Master fait enfin son apparition dans les boutiques françaises et ce n'était pas trop tôt ! C'est un jeu de plates-formes/aventure réussi auquel j'avais déjà pris beaucoup de plaisir, il y a un an, sur micro.

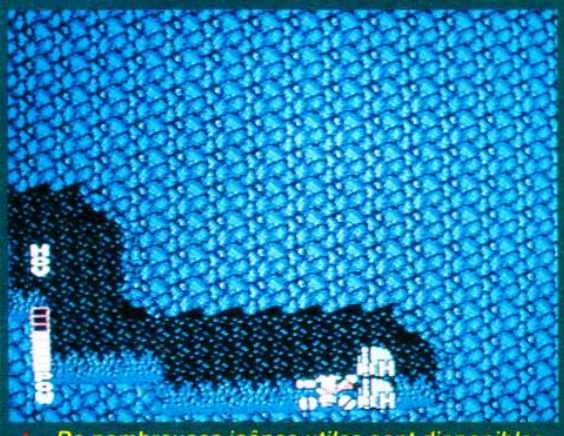
Il a beaucoup de qualités. La jouabilité est excellente et les différents mouvements du tank sont très réussis. Ce qui m'a le plus impressionné, c'est la taille du jeu : il y a des quantités de choses à découvrir, des routes différentes qui mènent à des écrans secrets. A chaque nouvelle partie on découvre quelque chose de nouveau. Blaster Master est le meilleur jeu d'exploration/aventure que j'ai pu voir depuis des mois ; il doit faire partie de votre ludothèque !



▲ *Quelle stupéfiante image, n'est-ce pas ?*



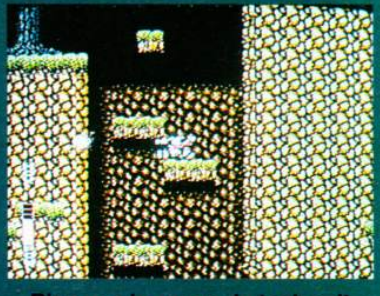
Le pilotage du tank procure de belles émotions. ▶



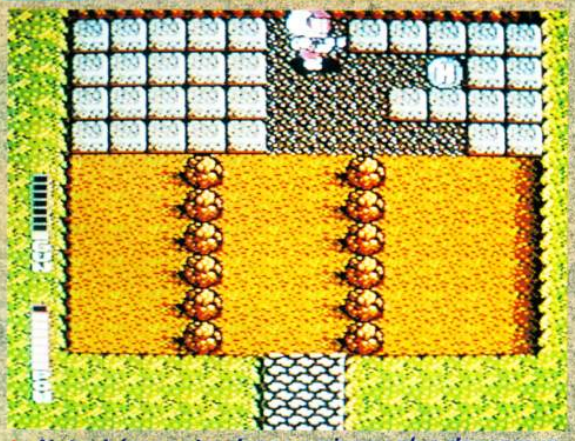
▲ *De nombreuses icônes utiles sont disponibles.*

▲ *Quelle superbe représentation de votre tank !*

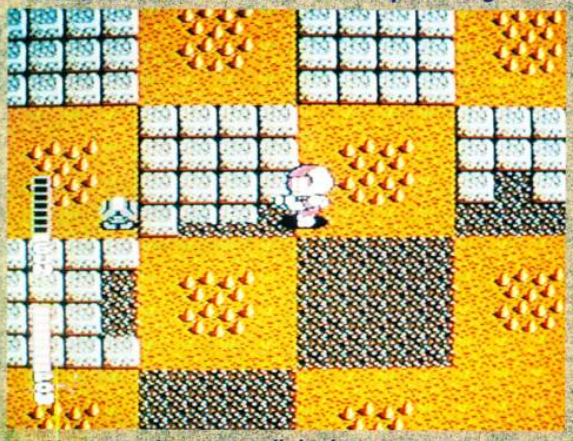
PLACE AUX ROQUETTES



Bien que le canon du tank soit assez puissant, il semble faible en comparaison des autres armes que Jason peut récupérer. Des éclairs d'énergie peuvent entourer le tank d'un bouclier électrique. Cette arme est assez puissante mais sa portée de tir est réduite. Les roquettes téléguidées sont aussi efficaces. Ces méga-missiles "intelligents" repèrent la proie la plus proche et se chargent de la réduire en bouillie. Les missiles de protection peuvent s'adapter sur le tank. En ramassant cette icône, vous obtiendrez quatre roquettes qui, une fois activées, pourront tout détruire sur votre passage.



▲ *Notre héros entre dans un niveau plus dangereux.*



▲ *Un autre niveau rempli de dangers.*

COMMENTAIRE

RAD

Blaster Master était déjà disponible au Japon et aux Etats-Unis avant d'arriver chez nous. Cela valait le coup d'attendre car le jeu est vraiment excellent. L'introduction animée qui raconte l'histoire est un peu étrange et ne m'a pas vraiment convaincu. Blaster Master est un jeu de belle taille qui demande beaucoup d'exploration. Même si vous connaissez la route à suivre dans un niveau, il reste toujours beaucoup de salles et de bonus à découvrir. Il est très agréable à jouer et il y a beaucoup à faire. Le rythme est toujours soutenu. Les graphismes sont bien meilleurs que ce qu'on aurait pu attendre; l'étrange musique et les curieux effets sonores ajoutent à l'ambiance très bizarre. Blaster Master est l'un des meilleurs jeux sur NES et, à mon avis, il doit faire partie de votre logithèque.

OH LE TRICHEUR !

Si Jason veut récupérer sa grenouille il doit être prêt à tricher. Le premier monstre de fin de niveau est un énorme cerveau entouré de tentacules. Ce "monstre cérébral" dispose de beaucoup de coups pour se défendre, comme par exemple ses balles de plasmas tourbillonnantes. Heureusement Jason a des munitions infinies de grenades. Lancez-en une sur le monstre et faites Pause. Miracle : l'explosion continue bien que le jeu soit arrêté ! Répétez la manœuvre plusieurs fois et vous viendrez à bout de ce cerveau !

EDITEUR : SUNSOFT
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : TRES BON

PRESENTATION 60%

Une jolie introduction mais pas d'option. La présentation du jeu est superbe.

GRAPHISME 70%

Les sprites sont clairs, bien animés et colorés. Les décors sont assez discrets.

BANDE-SON 79%

Les musiques d'ambiance du jeu sont parfaites et il y a quelques effets sonores de qualité.

JOUABILITE 92%

Enormément de choses à voir et à faire, des tas de niveaux à explorer.

DUREE DE VIE 88%

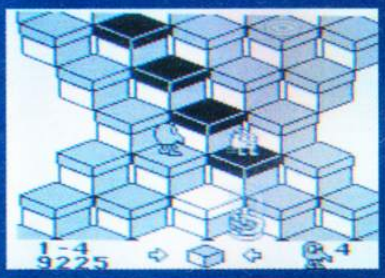
La taille du jeu, le challenge passionnant et le plaisir de jouer vous tiendront en haleine pendant des lustres.

INTERET 91%

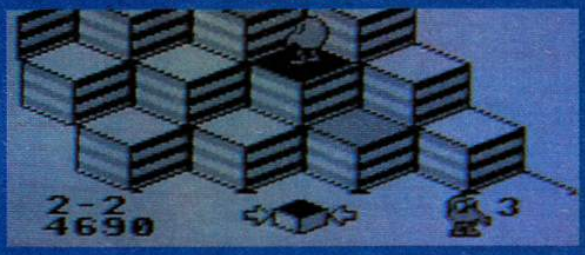
Un grand titre qui, bien qu'il n'apporte rien de neuf, est très amusant à jouer. Vous en aurez pour votre argent.

Q*bert

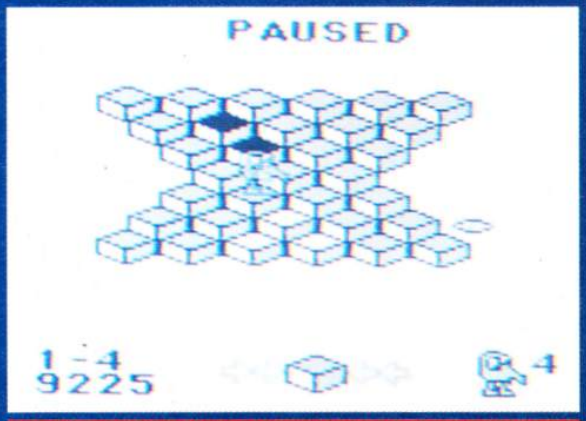
Q*Bert est un personnage... bondissant. Ses moindres pas deviennent des sauts de kangourou. Ce mode de déplacement est très utile pour escalader des caisses. Une fois grimpé dessus, Q*Bert change leur couleur. Seize niveaux, divisés en quatre rounds, représentent son aire de jeu. Lorsque toutes les caisses d'un niveau ont été transformées, il s'attaque au suivant. Ses ennemis tombés du ciel sont au nombre de sept. Bad Ball est une boule foncée qui dégringole la pente et disparaît une fois arrivée en bas. Coily Ball est une boule blanche qui se transforme en ressort dès qu'elle se trouve sur la plus basse marche avant de poursuivre sans relâche le pauvre Q*Bert. Ugg et Wrong-Way traversent l'écran latéralement. Enfin, Lefty et Righty, les plus dangereux, se déplacent rapidement dans tous les sens. Pour lutter contre cette armada de méchants, le héros dispose d'un certain nombre d'aides : la Freeze Ball, une bille qui gèle les ennemis pendant quelques secondes ; les disques, qui téléportent Q*Bert vers un autre endroit et qui, dans certains cas, détruisent tous les ennemis présents à l'écran ; les sympathiques Sam et Slick, qui offrent des bonus. Pommes et cerises rajoutent des points supplémentaires, mais encore faut-il les attraper ! L'option vies continues est infinie. Elle vous remet au début de chaque niveau. Enfin, Q*Bert peut savoir à tout moment ce qui lui reste à faire en se servant de la carte.



*Un des copains de Q*Bert. Attrapez-le, il vous rapporte des points et fait apparaître un bonus.*



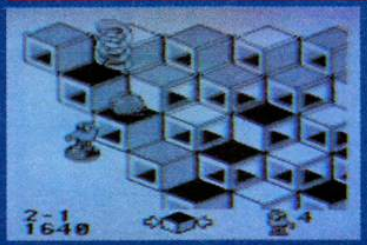
Au-delà des premiers niveaux, le jeu se complique. Le chemin pour atteindre les caisses est plus tortueux et surtout il faut sauter deux fois sur la même caisse pour qu'elle change de couleur.



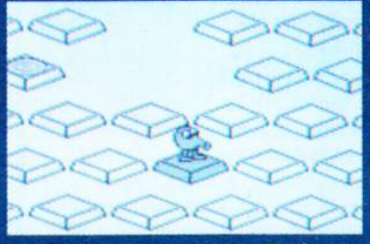
Le plan général du niveau. Très utile pour savoir ce qui vous reste à faire.

TIPS

Commencez par le bas de la pyramide : le temps que les ennemis descendent, vous ne serez pas dérangé. L'utilisation des disques est recommandée lorsque vous ne pouvez pas faire autrement. Sachez cependant qu'ils disparaissent après usage. Ne vous jetez pas sur la Freeze Ball tant qu'il n'y a pas de monstres dans les parages. Finir un niveau sans jamais utiliser ces aides vous rapportera des points.



Le ressort ne vous lâche pas d'une semelle. Brouillez les pistes en changeant de direction.

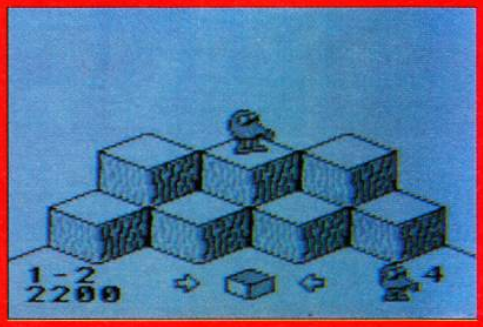


Méfiez-vous des trous. Si vous loupez votre saut, c'est une vie en moins.

COMMENTAIRE

AXEL

Ce jeu ne m'a pas emballé. Tous les niveaux se ressemblent et la difficulté est à mon sens trop élevée. Les ennemis deviennent très vite très nombreux et il est impossible de leur échapper. Les bonus ou les aides sont proportionnellement trop rares et il faut seulement compter sur ses réflexes et sa rapidité, ce qui est loin d'être évident vu les deux modes de contrôle proposés. Si vous choisissez celui en diagonale, vous allez vous arracher les cheveux. Il faut appuyer sur deux flèches du joypad en même temps pour faire avancer Q*Bert ! Comme moyen de contrôle, on fait mieux, d'autant que le jeu est censé s'adresser aux débutants. Monotonie et difficulté caractérisent assez bien cette cartouche.



JALECO PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 71%
Correcte.

GRAPHISME 45%
Peu de variété. et manque d'originalité.

ANIMATION 92%
Fluide, très bon déplacement.

BANDE-SON 36%
Des bruitages très pauvres et une musique qui fatigue.

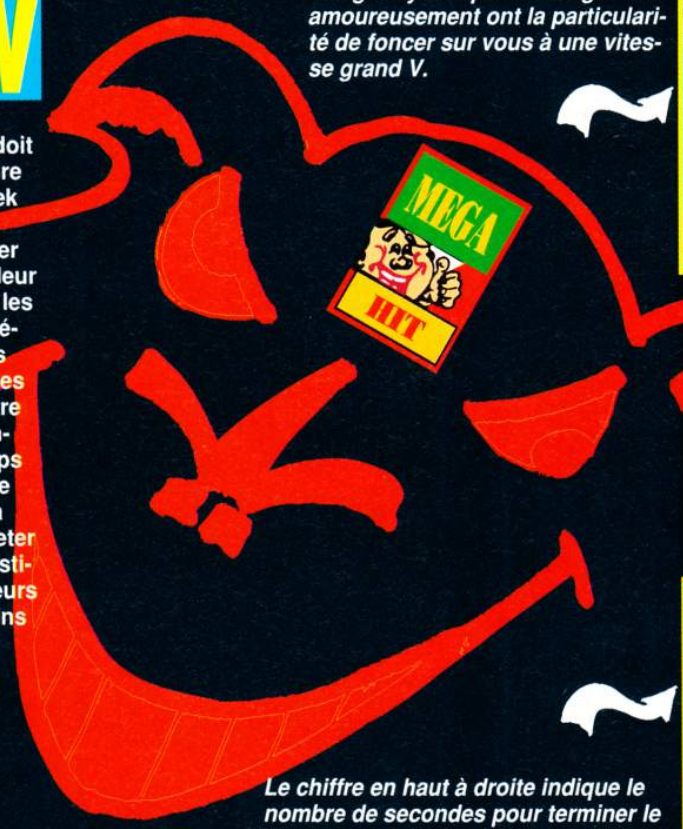
JOUABILITE 34%
La jouabilité est loin d'être convaincante.

DUREE DE VIE 41%
Vous en aurez vite marre, la difficulté est trop grande.

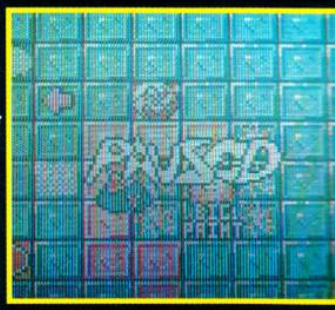
INTERET 29%
Réservé aux mordus de casse-tête/action, et encore...

1 JOUEURS | CARTOUCHE

Le héros de ce jeu est une petite boule de poils jaunes bien connue des joueurs de micro, qui doit venir en aide aux charmantes skweekettes : l'empire Skweeland envahi par des monstres. Super Skweek doit traverser 250 niveaux dont la complexité n'a d'égale que l'étendue ! Avant chaque tableau, Super Skweek reçoit des ordres : repeindre en rose, couleur de Skweeland, les cases bleues, contaminées par les monstres, tuer tous les monstres du niveau ou libérer des Skweekettes. Le sol est composé de dalles glissantes, explosantes, téléporteuses... La liste des ennemis est vaste, vous lutterez entre autres contre des têtes de mort quasi indestructibles, des entonnoirs fous, des nuages... Et tout cela dans un temps chronométré. Skweek envoie des munitions contre ses adversaires. Pour chaque cible descendue il a droit à une pièce de monnaie qui lui permet d'acheter des aides supplémentaires, de l'arme hyper sophistiquée aux boules de peinture qui repeignent plusieurs cases à la fois. Indispensable pour terminer certains niveaux..



Les gros yeux qui vous regardent amoureusement ont la particularité de foncer sur vous à une vitesse grand V.



Le chiffre en haut à droite indique le nombre de secondes pour terminer le niveau, le chiffre en haut à gauche le nombre de cases qui restent à colorier.

SUPER SKWEEK

Un des niveaux où il n'y a pas de monstres. Mais la difficulté reste entière.

TIP !

Les monstres insensibles à vos tirs meurent si vous leur tombez dessus. Certains niveaux possèdent des étages supérieurs d'où il vous faudra sauter pour écraser les récalcitrants.

COMMENTAIRE

NAVARRO

Ah si j'avais plus de pages pour parler de Super Skweek ! La variété des niveaux, les différentes stratégies pour en venir à bout et la multitude de bonus sont époustouflants. Le système de sauvegarde (20 sont possibles) est indispensable si l'on veut voir la fin des 250 niveaux. Pour les plus impatients, apprenez que vous pouvez commencer directement le jeu aux niveaux 51 ou 101. La stratégie compte autant que l'action pure. En achetant certains bonus ou en économisant beaucoup d'argent il est possible, et parfois nécessaire, d'accéder au niveau supérieur sans achever l'actuel. Super Skweek est à la portée de tous les joueurs. Je suis heureux et ravi qu'un jeu d'une telle qualité ait été adapté sur Lynx. Mon petit doigt me dit qu'Atari ne devrait pas s'arrêter là !

DES BONUS COMME S'IL EN PLEUVAIT

La tennis vous empêche de glisser sur la glace ; La porte s'ouvre sur le niveau suivant. Les petites boules agissent directement sur les cases. Multi-tirs, bouclier, escargot ou lièvre, faites votre choix. La flèche indique que le bonus est gratuit. Profitez-en !

SUPER SKWEEK

LORICIEL PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 98%
Chaque écran intermédiaire est un régal de qualité.

GRAPHISME 95%
La finesse des décors et des sprites est surprenante.

ANIMATION 95%
Quelle rapidité ! Des déplacements paramétrables !

BANDE-SON 90%
Les bruitages sont nombreux et, pour une fois, utiles.

JOUABILITE 70%
Quelques passages délicats...

DUREE DE VIE 95%
Les 250 niveaux vous tiendront en éveil des années !

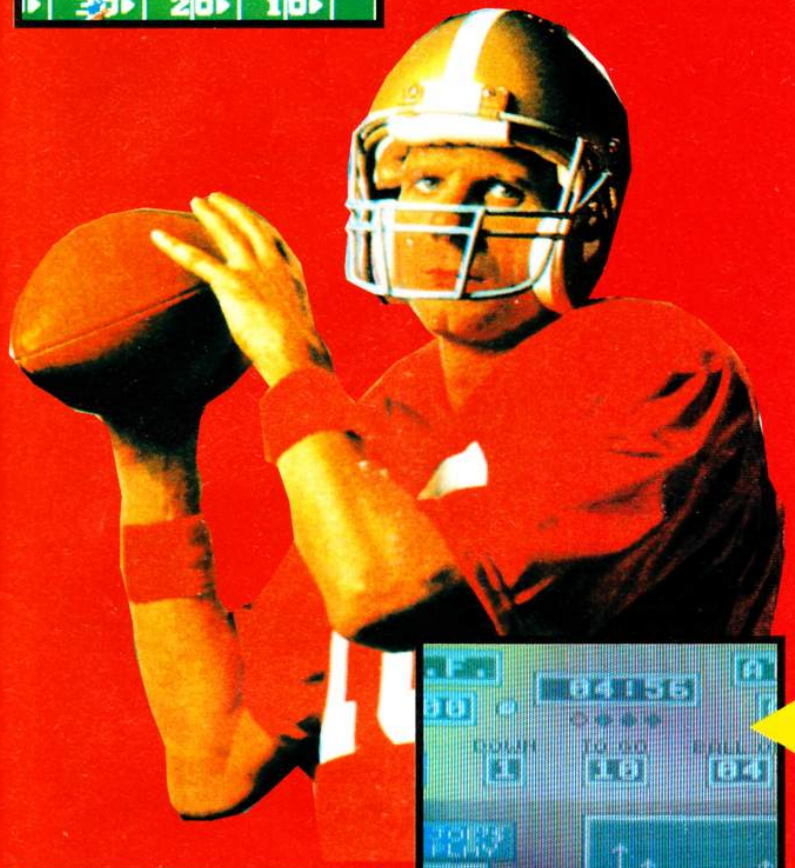
INTERET 97%
Sûrement le plus grand jeu d'action sur Lynx.

1 JOUEURS

CARTOUCHE

Après le coup de pied d'envoi, le défenseur des Dolphins de Miami réceptionne le ballon. S'il est suffisamment adroit, il peut se frayer un chemin à travers la horde d'attaquants qui se rue vers lui et marquer un Touchdown.

Joe Montana FOOTBALL



Mettez votre casque, endossez votre armure, la partie va bientôt commencer! Le football américain est avec le hockey sur glace un des sports les plus physiques qui existe. Parmi ces guerriers du stade, Joe Montana est le Quaterback le plus célèbre de la Ligue de football américain, la NFL. Avec les 49ers de San Francisco, il a été l'un des rares joueurs à remporter plusieurs fois la consécration suprême: le Superbowl. Vous avez maintenant la possibilité de vivre sur Game Gear les exploits de cette fameuse équipe. Après avoir choisi votre adversaire parmi les divisions Est ou Ouest, l'arbitre lance la fatidique pièce de monnaie et la partie commence. Que ce soit en attaque ou en défense, Joe est toujours prêt à vous conseiller (et non commander) la meilleure tactique à utiliser. Mais si l'envie vous en prend, vous pouvez toujours choisir parmi les 26 tactiques proposées par le jeu. Progressivement, vous apprendrez à tirer le meilleur parti de ces combinaisons de jeu afin de personnaliser votre équipe. Et si les trois niveaux de difficulté de l'ordinateur sont insuffisants pour vous empêcher de marquer des Touchdowns en série, vous aurez toujours la possibilité de connecter votre Game Gear à celle d'un ami pour mesurer vos talents respectifs.

Entre chaque essai, les équipes se réunissent pour concevoir la prochaine stratégie d'attaque ou de défense. Joe Montana vous donne son humble avis mais vous avez toujours la possibilité d'ignorer la voie de la sagesse et de choisir parmi les 26 tactiques proposées.

Les Dolphins (en bleu) se tiennent sur la ligne de mêlée. Le Quaterback rugit ses derniers ordres. Si près du but, l'attaque la plus appropriée reste le passage en force. Quatre essais pour parcourir les 10 yards qui restent, l'affaire est presque dans le sac !

COMMENTAIRE

MARC

Cette conversion est assez décevante. Alors que sur Megadrive, Joe Montana I et II étaient excellents, la version Game Gear ne présente qu'un intérêt limité. Le principal défaut de ce jeu tient dans la taille des sprites. Même avec la loupe, ils restent bien trop petits pour que le jeu soit intéressant. Les mêlées se transforment vite en véritable imbroglio. On a bien du mal à discerner la personne à qui est destinée la passe et la chance intervient alors davantage que l'adresse. Les bruitages, limités à quelques sifflements et autres sons simplistes, ne viennent pas rehausser un scrolling un peu trop saccadé. C'est dommage car un jeu de football américain aurait pu être passionnant sur Game Gear.

SEGA PRIX : D

APPRECIATION

PRESENTATION 50%
Rien de bien impressionnant.

GRAPHISME 40%
Des sprites beaucoup trop petits!

ANIMATION 52%
Le scrolling est saccadé.

BANDE-SON 35%
Des bruitages réduits au strict minimum.

JOUABILITE 30%
On a vraiment du mal à distinguer les joueurs!

DUREE DE VIE 40%
L'option deux joueurs connectés vient sauver le tout.

INTERET 30%
Dommage que les sprites soient si petits...

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

REVIEW ADVENTURE

Tina a bien de la chance ! Perdue sur l'une des huit îles qui forment cet archipel antédiluvien, elle peut compter sur votre pugnacité pour l'aider à retrouver sa route. Si vous n'êtes pas un apollon, votre ventre rebondi vous confère un certain charme. Malheureusement, cela ne suffit pas pour séduire les nombreuses créatures qui ont élu domicile sur ces terres "flottantes". Oiseaux (de mauvais augure), escargots, poissons, têtes de mort, serpents... ils sont sans pitié pour Master Higgins, le héros. Mais ce n'est rien à côté des neuf monstres qui vous attendent au bout de chacune des îles ! Master Higgins est aidé dans sa quête par quatre adorables dinosaures. Taylor Camptosaurus provoque des explosions avec sa queue ; Magma marche sur la lave brûlante ; Don-Don se prend pour un oiseau ; Classic nage sous l'eau. Le héros dispose en outre d'une massue. Ces auxiliaires précieux, tout comme les bonus, se trouvent dans les œufs disséminés sur les îles. Il est d'ailleurs possible de les collectionner pour les utiliser ultérieurement. En route ! La belle éplorée n'attend plus que vous !

L'ENERGIE

Il ne suffit pas de détruire tous les ennemis pour finir un niveau. Encore faut-il s'approvisionner régulièrement. La barre d'énergie baisse inexorablement si vous ne prenez pas la peine de manger quelques fruits ou, mieux, de boire des bouteilles de lait. Et quand on sait que ces nourritures providentielles ne restent à l'écran que quelques secondes, c'est une véritable course contre la montre.

A la fin de chaque niveau, le héros pénètre dans une grotte. Il doit choisir un des œufs pour augmenter ses points ou obtenir une vie supplémentaire.

TIPS

Au premier niveau de la deuxième île, il y a un œuf magique qui se trouve juste après la première descente. Il redonne une vie. Au quatrième niveau de cette île, vous trouverez un passage secret en sautant sur place à l'endroit de la première montagne, tout au début. Une passerelle vous monte au ciel. Des bonus et des dinosaures vous attendent.

Avant de reprendre la route, choisissez votre dinosaure.

COMMENTAIRE

NAVARRO

Attention, ce jeu n'a rien à voir avec Adventure Island sur PC Engine paru dans le Consoles + Hors-Série. Ici, nous avons affaire à un jeu de plate-forme proche de Sonic ou de Super Mario. Passages secrets, sauts, niveaux sous l'eau et — originalité — contrôle des quatre dinosaures au choix. Les îles sont très différentes et mélangent les parties de plates-formes verticale et horizontale. Le mode vies continues à l'infini est, à mon avis, un élément indispensable si vous voulez voir la fin de l'aventure.
Seul regret, l'immobilité de certains monstres, qui rend parfois le niveau de difficultés inégal.

Plus près de toi mon Dieu ! Un des lieux secrets remplis de bonnes choses.

Soyez prudent, les ennemis volent bas en cette saison.

Le skate-board est une arme à double tranchant : il accélère votre vitesse mais il ne peut pas grimper sur les plates-formes.

HUDSON SOFT PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 60%
Une seule option : les vies continues infinies.

GRAPHISME 70%
Sprites bien dessinés, décors très bien rendus.

ANIMATION 82%
Les sauts et mouvements du héros sont précis.

BANDE-SON 85%
Musique entraînante ; les bruitages sonnent juste.

JOUABILITE 86%
Le contrôle du joueur ne pose aucun problème.

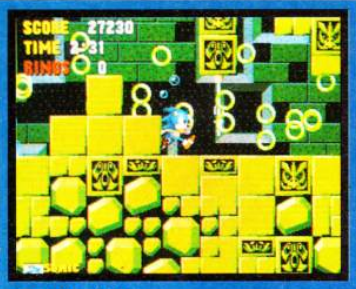
DUREE DE VIE 81%
En moyenne, cinq niveaux par île, de quoi voir venir.

INTERET 80%
Un bon jeu qui respecte la progression des difficultés.

1 JOUEURS | CARTOUCHE

HIT PARADE

UN NOUVEAU HIT-PARADE ! CETTE FOIS, CE SONT NOS TESTEURS QUI CLASSENT LEURS CINQ CARTOUCHES PRÉFÉRÉES TOUTES CONSOLES CONFONDUES.



SONIC (MD)

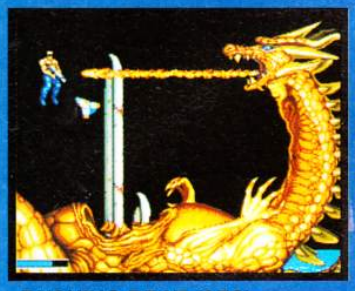
LOULOU

1	SONIC (MD)
2	WARSONG (MD)
3	THUNDER FORCE III (MD)
4	BURNING FIGHT (Neo-Geo)
5	SHINING IN THE DARKNESS (MD)

THUNDER FORCE III (MD)

1	THUNDER FORCE III (MD)
2	GUNHEAD (PC Engine)
3	SONIC (MD)
4	FATAL FURY (Neo-Geo)
5	SHINING IN THE DARKNESS (MD)

FRED



RUSHING BEAT (SFC)

BANANA SAN

1	RUSHING BEAT (SFC)
2	SUPER GHOULS'N GHOSTS (SFC)
3	STAR PARODIA (PC Engine CD2)
4	PROBOTECTOR (Game Boy)
5	EXHAUST HEAT (SFC)

SPRIGGAN (PCE)

1	SPRIGGAN (PC Engine)
2	GATE OF THUNDER (PC Engine CD2)
3	EIGHT MAN (Neo-Geo)
4	STREET OF RAGE (MD)
5	EL VIENTO (MD)

DOGUY

SUPER BASEBALL 2020 (NG)

EL NIO NIO

1	SUPER BASE BALL 2020 (Neo-Geo)
2	ROBOCOD (MD)
3	MANIAC MANSION (NES)
4	DRAGON'S LAIR (Game Boy)
5	CHIP'N DALE (NES)

SUPER GHOULS'N GHOSTS (SFC)

1	THUNDER FORCE III (MD)
2	SUPER GHOULS'N GHOSTS (SFC)
3	EXHAUST HEAT (SFC)
4	BUGS BUNNY II (Game Boy)
5	TWIN BEE (PC Engine)

ROCKET

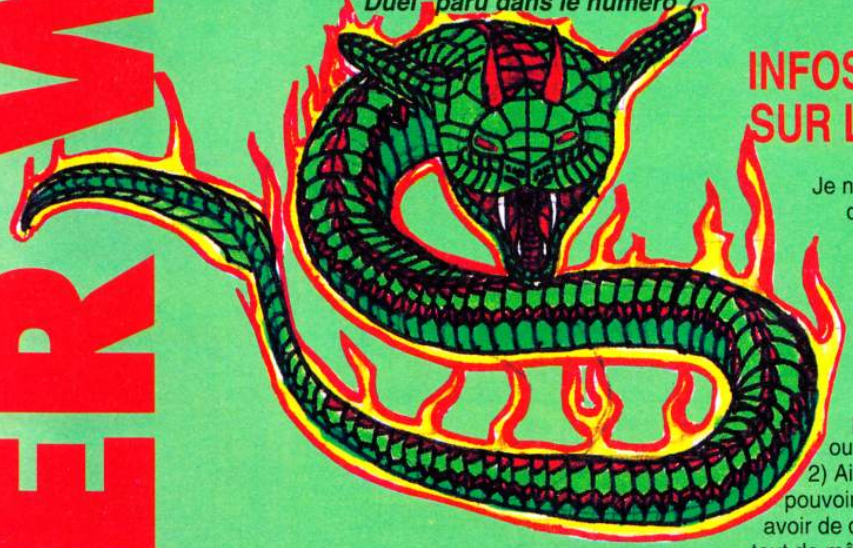
TOUS FORMATS

CHER WIEKLEN

Votre courrier est de plus en plus abondant, mais je m'organise. C'est dur d'être un nain journaliste ! Bon, je n'ai qu'à m'en prendre à moi-même... En revanche, les dessins se font rares. Un moment, la moitié des lettres étaient accompagnées de vos (superbes) créations, là on arrive à environ une sur cinq... Y'a pénurie de crayons ? Allez, on va relancer un concours de dessins avec un abonnement à la clé. Pour thème, je vous propose le dragon. Ce n'est pas que j'en ai vu (cela fait des siècles qu'il n'y en a plus par ici), mais les anciens racontent plein d'histoires à leur propos, et j'ai un peu de mal à les imaginer... C'est une idée, pas une obligation ! Soyez sages et portez-vous bien ! Et ne jouez pas trop ! Je reçois de temps en temps des lettres de lecteurs qui me disent qu'ils n'arrivent plus à se détacher de leur console. C'est bien de jouer, mais il ne faut pas exagérer, un peu de sport ou de lecture permet de se changer agréablement les idées. Allez, je vous laisse, je commence à jouer les profs. Peut-être que je deviens vieux ?

Wieklen, docteur ès jeux vidéo

PS : beaucoup de questions sur la Megadrive face à la Super Nintendo ; je vous renvoie au "Duel" paru dans le numéro 7.



LA PORTE DE L'OMBRE

Salut à toi, Wieklen ! Votre mag est génial, bravo à toute la rédac (on ne la félicitera jamais trop). J'ai quelques questions à te poser.
1) J'aimerai savoir pourquoi tout le monde veut changer ton surnom moi je le trouve génial, il est cool, même s'il est un peu barbare.
2) Quand sort Tortues Ninja 2 sur NES ?
3) Est-ce que vous pensez passer les plans de Shadowgate sur NES ? C'est un jeu génial mais vraiment dur !

Un nintendo-consoles+-maniaque.

Bon, je sais, il ne faut pas passer trop de compliments, ça prend de la place mais... Passons aux questions.
1) En fait, c'est moi, dans le 1er numéro de Consoles +, qui ai lancé cette idée. Mais, finalement, moi aussi j'aime bien ce nom. Et je le garde. En revanche, je trouve vos suggestions très amusantes, alors, continuez à m'en envoyer. (Non, il n'y a plus de concours ! Faut tout de même pas exagérer !)
2) Tournez les pages de ce magazine, et vous trouverez les Tortues II !
3) Je n'ai jamais joué à ce jeu, et je ne peux donc pas t'aider. Pour les plans, je me lance à la recherche d'un "spécialiste". Et puis, si vous l'avez fini, vous pouvez toujours nous écrire !

INFOS SUR LE MAG.

Je ne te propose aucun pseudo, car je trouve que Wieklen c'est très bien. Je passe directo presto aux petites questions...
1) A quand une photo de toute l'équipe ? Vous êtes si moches que ça pour ne pas en faire une, ou quoi ?
2) Ai-je une petite chance de pouvoir travailler chez vous sans avoir de diplôme mais en sachant tout de même assez bien me débrouiller en français, et ayant une véritable passion pour les jeux vidéo ?
3) Votre patron, le Big Boss, ... est-ce Jean-Michel Blottière ?
4) Allez-vous continuer encore longtemps la meilleure émission de télé du monde... Micro Kid's ?
Pour terminer, mon cher Wieklen, je te signale au passage que ta rubrique est l'une de celles que je préfère, et je pense qu'une page ou deux de plus, ce serait encore mieux.

David Labat

Ce pseudo est entré dans vos cœurs, et je n'en changerai maintenant pour rien au monde.
1) Moche ? Non, bien sûr, je ne suis pas moche ! J'ai une longue barbe soyeuse et douce, des yeux mutins et une bedaine confortable (rien que du muscle, bien sûr !). Pour ce qui est de la photo, on y a réfléchi, mais on est plutôt contre. D'abord, cela cassera le charme, les dessins sont à ce propos beaucoup plus intéressants. Enfin, je vous signale qu'il y a tout de même un poster avec toute l'équipe Tilt, Consoles+ et Micro Kid's dans le numéro 100 de Tilt !
2) A ce propos, vous êtes TRES nombreux à vouloir rejoindre nos rangs. C'est tout à la fois flatteur (on n'est finalement pas si mauvais !), et effrayant. En effet, si tous nos lecteurs deviennent journalistes, qui va nous lire ? Sans rire, notre équipe est plutôt au complet ; tu peux toujours nous envoyer un essai de test pour peut-être, un jour, sait-on jamais... Je ne peux rien te promettre !
3) Oui, il dirige à la fois Tilt, Consoles + et Micro Kid's. Un sacré boulot ! Il est heureusement secondé dans cette tâche et, à Consoles +, Isabelle et Jean-Michel M. font un travail formidable. Non, c'est vrai, formidable ! (Note de I. et J.M.M. : merci, Wieklen, on ne se moquera plus de toi, c'est promis !)
4) Vingt ou trente ans, je pense...

SUPER NES (OU PAS ?)

Je suis un fan de la Super NES. Mais la Megadrive a beaucoup plus de jeux. Est-ce que la Super NES a un avenir ?

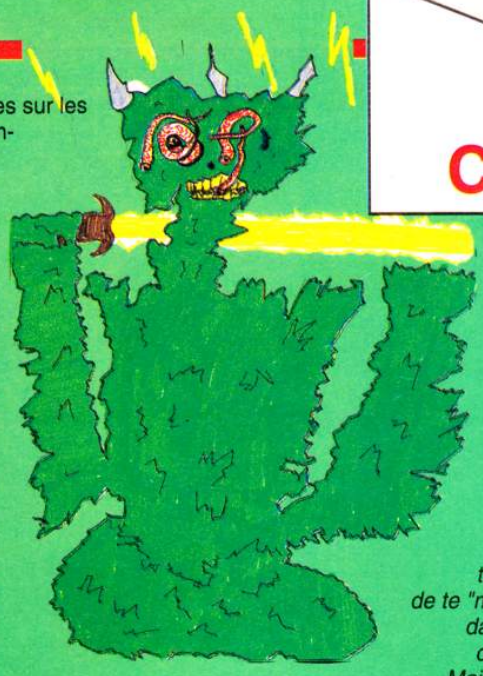
Guillaume

Avec l'arrivée de la Super Nintendo, les choses vont se rééquilibrer. La Super Nintendo a, à mon avis, un avenir certain, mais pas au point de supplanter la Megadrive.

LANCER DE NAINS

1) J'organise un tournoi de lancer de nains. Pourquoi ne pas venir ? Bien sûr tu seras nourri, logé et lancé à tes frais !
2) J'ai la passion des jeux vidéo. Je sais que c'est une maladie incurable, et mon médecin m'a prescrit 8 heures de jeu par jour. Chaque fois que je joue, j'ai un plaisir incroyable qui me transporte dans la partie. Je ne peux m'arrêter, je veux toujours aller plus loin et encore plus loin dans l'inconnu. Il me faut ma dose de sprites et de scrolling à chaque instant. J'ai l'âme d'un testeur. Je suis en 3e, et je

COURRIER



n'ai qu'une envie, devenir testeur de jeux. Que faire ?
3) Pourquoi la Neo Geo et ses jeux coûtent tellement cher ?
4) Escape from the Cyber City, sur CD-I, est-il l'adaptation d'un dessin animé ?
5) Y aura-t-il un poster dans les prochains numéros ? Une rubrique arcades ?
6) Y a-t-il un pin's Consoles + ?
Un dernier détail : le casque n'est pas fourni pour le lancer de nain, prends le tien !

Emmanuel B

1) Quelle horreur ! Du lancer de nain ! Mais où vis-tu, pour que des pratiques aussi barbares existent ?
2) Ton cas est grave, très grave même, mais pas désespéré. Le spécialiste que je suis te conseille une ablation totale de la tumeur, si possible non chirurgicale. Divers médicaments peuvent être utiles, comme les "devoirs" des laboratoires Education nationale, qui sont très efficaces. Blague à part, aimer jouer et désirer devenir journaliste, c'est très bien. Mais, même s'il n'est pas indispensable d'avoir un diplôme, un minimum de connaissances est requis. Et pas seulement dans le domaine des jeux vidéo !
3) C'est une excellente question... A ce propos, la Neo Geo et certains de ces jeux baissent. Le prix annoncé pour les jeux ainsi promotionnés est d'environ 700 F. Un peu moins de deux fois le prix des jeux Megadrive ou SFC...
4) C'est l'adaptation de Galaxy Express 999.
5) Les posters ont disparu d'une façon impromptue (pour des raisons techniques). Reviendront-ils ? Une rubrique arcade est à l'étude, mais présenter des jeux de salles d'arcade prendrait la place de jeux consoles. C'est un difficile dilemme.
6) A envisager... Mystère !
Malotru ! Je ne viendrai certainement pas me faire lancer comme un vulgaire hobbit ! Quelle honte, pour un respectable nain comme moi ! Espèce de troll pustuleux, na !

LA MEILLEURE !

1) Au Japon, quelle est la console 16 bits la plus vendue, entre la Sega Megadrive et la Nintendo Super Famicom ?
2) Laquelle de ces deux consoles a les meilleurs graphismes ?
3) Pour vous, honnêtement, quelle est la meilleure des deux ? Et quelle est la meilleure console entre la Megadrive, la Super NES, la Neo Geo, la Supergrafx, la Coregrafx ?
Maintenant, j'ai une méga question à vous poser. J'ai 14 ans, je suis dans l'ensemble bon joueur, et plus tard je voudrai écrire des articles sur les jeux. Pourriez-vous m'engager à Consoles + pendant les grandes vacances ? Je parle bien anglais, allemand et français.

Edouard le journaliste.

1) Au Japon, la Super Famicom a fortement empiété sur le terrain de la Megadrive. Cela n'empêche pas cette dernière de se porter très bien, car elle s'adresse là-bas à des joueurs plus âgés (ils sont bizarres, les Japonais...).
2) La Super Famicom offre une meilleure résolution et surtout plus de couleurs (256 au lieu de 32).
3) Techniquement, la Neo Geo est actuellement le "top" des consoles. Mais cela ne veut pas dire que ce soit la meilleure console. La Megadrive et la Super Famicom se partagent ce titre (à mon avis), avec pour l'instant un avantage à la MD, qui dispose de nettement plus de jeux.
Pour ce qui est de ta question subsidiaire, il me semble difficile de te prendre pour les vacances. En premier lieu, c'est une période de deux mois ou nous ne faisons qu'un seul numéro. De plus, c'est un travail qui nécessite plusieurs mois d'apprentissage sur le tas, et tu n'aurais pas le temps de te "mettre dans le coup". Mais, qui sait, peut-être à la fin de tes études...

COMPATIBLES ?

Salut à toi, grand et vénérable maître de l'Art des jeux sur consoles. J'ai quelques questions à te poser :
1) Les jeux Miracle Warrior et Dragon Crystal sur Master System valent-ils le coup d'être achetés ?
2) Les jeux Master System sont-ils compatibles avec les jeux NES ?

Joe

Grand Maître.... c'est pas mal, ça !
1) Je préfère Dragon Crystal, le seul à valoir vraiment le coup à mon avis.
2) Non, il n'y a aucune compatibilité entre ces deux standards concurrents.

QUELQUES PETITES QUESTIONS :

1) Combien y a-t-il de journalistes à la rédac ?
2) Avez-vous un dessinateur dans votre mag ?
3) Pourquoi la Super Famicom est-elle plus puissante que la Megadrive et moins que la Neo Geo ?
4) Dans les tests à plusieurs journalistes, qui met la note finale ?
5) Récemment, j'ai acheté James Pond II (il est génial (et c'est grâce à vous !)). J'ai remarqué sur la cartouche une languette de plastique jaune. A quoi sert-elle ?
6) En ce moment, j'hésite entre acheter Mickey (sur MD) ou garder l'argent pour Sonic II. Ton avis ?

Sébastien

Merci, d'abord, pour ton superbe dessin. Si, si, je t'assure, il est super ! Mais passons à tes questions.

COURRIER

1) C'est assez variable. Attends que je compte..... (long moment !).... après 12, c'est quoi déjà ? Ah, oui, 14.... Bon,disons qu'il y a une quinzaine de "réguliers".
2) Philippe Tilikete (dit Fifi) est le super dessinateur qui nous dessine nos bouilles à côté des avis.
3) C'est uniquement un problème de couleurs et de coprocesseurs. La SFC intègre des coprocesseurs qui permettent des déformations et des zooms, qui doivent être programmés sur MD. Les couleurs limitées à 32 sur MD sont un autre point de comparaison. Quant à la Neo Geo, il faut savoir que chaque cartouche comporte des processeurs spécifiques au jeu. Cela justifie à la fois la qualité technique des jeux et leur prix...
4) En général, c'est le jugement commun qui l'emporte (on peut aussi faire la moyenne). Si les avis sont trop contradictoires, celui qui tape le plus fort gagne. Je gagne souvent...
5) C'est une caractéristique des jeux Electronic Arts (ou sont-ce tous les jeux américains ?). Elle ne sert à rien, sinon à décorer la cartouche.
6) Prends Mickey. Il est beau, maniable, en un mot il est génial ! Pour ce qui est de Sonic II, il ne devrait sortir que sur Mega CD (aux dernières nouvelles) et cet accessoire sera donc nécessaire pour y jouer...

SFC : LE POINT SUR LA SITUATION

Pourrais-tu répondre à ces quelques questions :
1) Existe-t-il un adaptateur SFC japonaise/NES ?
2) Quel est le prix actuel de la SFC japonaise ?
3) Quel est la date précise de la sortie de la SFC française ? Quel sera son prix ? Combien valent les cartouches ?
4) Je n'ai pas bien compris si, sur la SFC française, on pourra avoir - par exemple - Zelda III, Mario IV, Super Ghouls & Ghosts, etc...
5) Qu'est-ce que la Super NES ?

Greg.

1) Un tel adaptateur est annoncé au Japon. Sa date de disponibilité en France n'est pas encore connue.
2) Où ? En France ? Au Japon ? En Alaska ? En France, elle coûtera autour de 2 400F.
3) La SFC française, ou Super Nintendo, doit sortir début mai au prix de 1 500 F environ, avec Mario IV. Pour le prix des cartouches, Munster et boule de gomme.
4) Tu n'es pas le seul. Tous les jeux que tu cites seront disponibles dès la sortie de la machine, ou peu après. Attention ! Les jeux de la Super Famicom (c'est-à-dire la console japonaise) ne sont pas compatibles avec ceux de la Super Nintendo (version française), et réciproquement. C'est du moins ce qu'on croit (et ce qu'on nous dit) pour l'instant.
5) La Super NES est tout simplement la version américaine de la Super Famicom. Pour résumer, la Super Famicom est vendue au Japon, la Super NES aux USA et la Super Nintendo va arriver en Europe.

PAS SUR LA MD FRANÇAISE...

Si je t'écris, c'est pour que tu me renseignes sur un point : j'ai lu dans un magazine que Wonderboy V ne marche pas sur la Megadrive française, même avec l'adaptateur. Est-ce vrai, ou sont-ce des c...
Réponds- moi vite, ce jeu m'intéresse énormément !

Guillaume

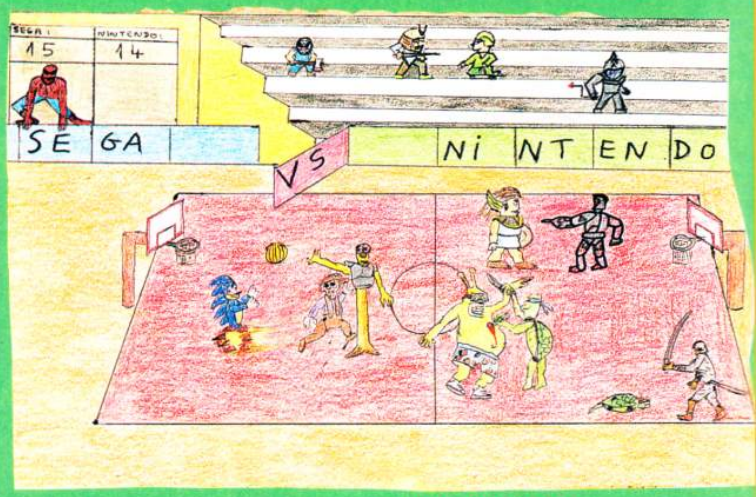
Désolé, mais il s'avère que c'est vrai. Wonderboy V est l'un des rares jeux (le seul à ma connaissance) à ne pas fonctionner sur la MD française. En revanche, une version spécifique à cette console est prévue pour très bientôt, donc prends ton mal en patience.

MEGA CD

1) La Megadrive + Mega CD est-elle plus puissante que la Super Famicom ?
2) Quand, et à quel prix, sera officiellement disponible le Mega CD ? Et ses jeux ?
3) Pourriez-vous donner la capacité des jeux que vous testez ?
4) Sonic 2 sortira-t-il sur cartouche ou sur CD ? Quelle sera sa capacité ?
5) Quelle est la différence entre Mega-Game et Mega-Hit ?
6) Après la sortie du Mega CD, quel sera l'avenir des cartouches ?
7) La Game Boy couleur sera-t-elle 8 ou 16 bits ?

Alexandre le consoleux

1) Si on lit les spécifications techniques, sans aucun doute. En revanche, étant donné le prix de cette extension, l'ensemble MD + Mega CD n'est pas compétitif face à la Super Nintendo.
2) "Bientôt" est la seule réponse que j'ai pu obtenir. Par expérience, je peux te dire que cela veut plutôt dire "pas tout de suite..." !
3) On pourrait. Mais on ne le fait pas. Et si cette idée passait au-dessus de Consoles +, je n'hésiterais pas à l'abattre d'une décharge de chevrotine. La taille des jeux ne signifie rien, sinon pour ce qui est du prix. Il suffit de regarder les cartouches Neo Geo pour s'en convaincre. Elles sont généralement bardées de mémoire, ce qui n'en fait pas pour autant les meilleurs jeux du monde..
4) Sonic 2 est en cours de développement sur Mega CD. Pour sa "capacité", reporte-toi à la réponse 3. Sur cartouche, à suivre...
5) Ma foi... Un Mega Hit est un jeu génial, à ne manquer sous aucun prétexte. Un Mega Game... est la même chose en version anglaise non sous-titrée.
6) L'avenir des cartouches peut, à moyenne échéance (dans les deux ou trois ans qui viennent) être compromis. Les CD vont-ils les remplacer progressivement ? Par ailleurs, il est probable que les cartouches reprendront le dessus quand les fabricants de composants sauront fabriquer des puces de 20 ou 30 Mo, à bas prix. Certains fabricants japonais annoncent 1998, d'autres 2005....



WIEKLEN, LE NAIN SURDOUÉ

J'ai quelques questions à faire bouillonner dans ton cerveau de génie, histoire de te mettre à l'épreuve :
1) $\sqrt{}$ (535 x 3) x pi - $\sqrt{}$ (1/a) + 1/$\sqrt{}$(a) x 3/2 = ?
2) J'entends beaucoup parler de la Super NES en ce moment. Alors que je pars pour acheter une MD, je change d'avis, et décide d'acheter la Super NES. Mais la 2e semaine, Je reviens à la MD, etc... Si tu ne réponds pas à ma question, mon cerveau s'autodétruira. Laquelle faut-il que j'achète, sachant que je peux attendre la sortie de la SN. Quelle est la meilleure, point de vue graphisme, distribution des cartouches, prix, etc...
10 ... 9 ... 8 ... 7 ... 6 ....
3) Pourquoi ne faites-vous pas des concours de scores, sur un jeu sélectionné tous les mois sur différentes consoles ? Il serait indispensable de joindre des photos d'écran...

Stanislas

1) Attends, je réfléchis.... 5... 4... 3... 2.... 1..... Ça y est, j'ai trouvé ! Pour b supérieur à a, tu aura : a = $\sqrt{}$ (b - 2) / 2 b $\sqrt{}$ (pi) = 0 ! Héhé...
2) Bon, voyons les choses dans l'ordre... La Super Nintendo est supérieure graphiquement mais ne dispose pas d'une logithèque aussi vaste ni aussi variée que la Megadrive. Cela va évoluer doucement, mais pour l'instant la MD est gagnante. A ce propos, juste pour faire une remarque en passant, Shining in the Darkness (MD, Tilt d'or du meilleur jeu de rôle console) est vraiment une merveille. Après plusieurs mois à jouer dessus, mon petit neveu ne l'a toujours pas fini, et pourtant c'est un très, très bon joueur !
3) C'est une très bonne idée. Si bonne, d'ailleurs, que c'est prévu pour très bientôt !

Merci à Alexandre Quang, à Fabrice, à Pierre Fermier et à Isabelle et Mick pour leurs dessins.

(N'oubliez pas de signer vos dessins)

COMMANDEZ LES PREMIERS NUMEROS DE CONSOLES +

Numéro Hors Série

Numéro 1

Numéro 2

Numéro 3

Numéro 4

Numéro 5

Numéro 6

Numéro 7

Retournez-nous dès aujourd'hui
le bon de commande ci-dessous accompagné de votre
règlement à l'ordre de Consoles +.

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMEROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + – B.P. 53 – 77932 PERTHES CEDEX
(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numéro Hors Série (450074) ☐ Numéro 2 (451002) ☐ Numéro 4 (451004) ☐ Numéro 6 (451006) ☐
Numéro 1 (451001) ☐ Numéro 3 (451003) ☐ Numéro 5 (451005) ☐ Numéro 7 (451007) ☐
Nombre de numéros : Somme totale :

Je vous adresse la somme de 29 F pour chaque numéro par :
Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐

NOM : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

(Délai d'expédition : 6 semaines)

• ENQUÊTE •

JUGEZ CONSOLES + N°8

Nous avons absolument besoin de vos remarques et de vos critiques ! Puisque vous avez décidé de lire Consoles +, autant qu'il soit à votre goût, non ? Alors allez-y franchement : vous aimez, vous le dites, vous détestez, vous le dites ! De temps en temps, si vous n'avez pas d'opinion, vous pouvez sauter une question, mais n'en abusez pas... Nous attendons vos réponses avec impatience.

5 ABONNEMENTS A GAGNER !
Cinq réponses à cette enquête seront tirées au sort. Leurs auteurs gagneront chacun un abonnement d'un an à Consoles +.

RUBRIQUES

La couverture :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
Le sommaire :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
L'édito :
Ça craint ❑ - Sans intérêt ❑ - Marrant ❑ - Sublime ❑
Le Japon en direct :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
Les Previews :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
Les tips :
Faibles ❑ - Honnêtes ❑ - Bons ❑ - Excellents ❑
Le hit-parade :
Bidon ❑ - Inutile ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
Les petites annonces :
Sans intérêt ❑ - Confus ❑ - Pas assez ❑ - Parfait ❑
Le courrier :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
Le plan de Super Mario IV :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
La rubrique Flash :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
La rubrique Zoom :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑

TESTS

Par jeu, quelle longueur de test préférez-vous ?
1 page ❑ - 2 pages ❑ - 3 pages ❑ - 4 pages ❑ - Plus ! ❑
Que pensez-vous des pages de tests ?
Photos :
Pas assez ❑ - C'est bien ❑ - Trop ❑
Textes :
Pas assez ❑ - C'est bien ❑ - Trop ❑

Mise en page :
Beurk ! ❑ - Confuse ❑ - Claire ❑ - Superbe ❑
Comment trouvez-vous le système de notation des jeux ?
Imprécis ❑ - Confus ❑ - Pratique ❑ - Complet et lisible ❑
Et les caricatures de nos testeurs ?
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑

VIVE LES COMPARATIFS !

Sur 100%, combien donnez-vous à...
- Consoles + ... Pourquoi ? .....
- Joypad ..... Pourquoi ? .....
- Joystick ..... Pourquoi ? .....
- Génération 4 ..... Pourquoi ? .....

Regardez-vous l'émission Micro Kid's ?
Oui ❑ - Non ❑ -
Si oui, comment la trouvez-vous ?
Nulle ❑ - Bof ❑ - Pas mal ❑ - Très bien ❑ - Géniale ! ❑

Quelle(s) console(s) possédez-vous ?
.....
.....
Sur laquelle jouez-vous le plus ?
.....

DAZIBAO

En chinois, c'est un mur blanc où chacun peut écrire tout ce qu'il pense. Eh bien, voici un espace libre pour vos remarques personnelles. Dites-nous tout !

NOM : **PRENOM :** **AGE :**

ADRESSE :

A retourner à : Enquête Consoles + 9-13, rue du Colonel Avia - 75015 Paris

VENTES

NES

5 jx Zelda 2, Donkey Kong, Track et Field 2, TMHT, Cobratriangle : 500 F ou 140 F pce. **21, rue de l'Odéon, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 40.46.90.04.**

Urgent ! vds K7 pour NES : 250 F pce (B. Billy, Skyhawk), état neuf. **José PEIROTEN, 97, av. Paul-Vaillant-Couturier. Tél. : (16-1) 43.09.28.39.**

Vds jx et acces NES et Gameboy, px (cart. entre 100 et 200 F). **Cédric LAMOURET, 34, av. du Gal Joubert, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : (16-1) 49.30.52.87.**

Vds jx NES : Megaman : 200 F, Ghost Goblins : 200 F, Gremlins 2 : 250 F, Castlevania : 200 F. **Romain GILLOT, 1, rue du Roussillon, Parc de Gravigny, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : (16-1) 69.34.72.82.**

Vds NES + 8 man. + pist. + Super Mario 1 : 650 F. Vds 8 jx Mario 3 : 350 F, etc. **Emmanuel VEUILLET, 14, allées du Parc, Saint-Nicolas. Tél. : 74.23.03.20.**

Vds NES + 3 jx (SMB 3, Simpson Robocop) 2 man. TBE (ss gar.) px : 1 300 F. **Patrick PARISOT, 20, rue Paul-Cezanne, 25200 Montbeliard. Tél. : 81.98.50.69.**

Vds jx sur Nitendo : Dragon Ninja, Tecmo World Wresling, Golf, SMB 2 entre 150 et 200 F. **Vladimir KOLLA, 13, av. Jean-Monnet, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 40.95.73.81.**

Zelda 2 : 250 F, Robocop : 250 F. **Bertrand MOULIN, Les Albels Quartier du Puit, 26740 Savasse. Tél. : 75.51.27.80.**

Vds NES + Super Mario 2 + Bionic Commando le tt : 500 F. **Xavier HANIN, 5, rue André-Maurois, 33700 Mérignac. Tél. : 56.97.10.86.**

Vds NES complète + NES Advantage + 6 jx TBE, val. : 3 100 F. Px : 1 600 F. **Nicolas BRUGNON, 133, av. d'Italie, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.84.80.07.**

Vds jx NES : Zelda, Megaman 2, Bionic Commando, Super Mario 2, dble Dragon : 200 à 300 F. **Karim FOFANA, 3, square des Cardeurs, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.25.07.**

Vds sur NES DD II, Ghost'n Goblins, Bayou Billy Goal ! Gauntlet II. **Ruddy GUILMIN, 47, rue Gustave-Courbet, 72100 Le Mans. Tél. : 43.72.99.31.**

NES + 5 jx, dble Dragon 2, Zelda 2, Dragon Ninja. Px : 990 F ou 200 F pce. **José PARADINHA, 80, rue de la Croix-Nivert, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.56.18.84.**

Vds NES + 9 jx (SMB 3, Megaman 2, Zelda 1, Rygar, Simon's Quest). TBE + Rang. : 2 350 F. **Lucas LAINE, 8, rue de Verdun, 95260 Beaumont-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.34.28.63.**

Vds Nintendo + 7 jx (Mario III, Zelda I et II, Megaman I et II, Faxan Adu + Life Force. Px : 2 200, val. : 3 210 F). **Florian MONTAUD, 14, rue Ginette-Neveu, 31100 Toulouse. Tél. : 61.49.41.63.**

Vds jx NES (SMB 1 et 2, Zelda I, 2, Punch Out, Bubble Bobble, Goonies 2, Dragon Ball) Px : 150 F. **Chris SCHUFFNER, 39, rue d'Agueseau, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.05.68.99.**

Vds NES : 430 F + 2 man. 2 jx : Blades of Steel : 170 F, Goal : 220 F, Joys : 100 F, Console + joys + 2 jx : 800 le tt TBE. **Aléonard LANDRY, 33610 Cestas. Tél. : 56.07.26.42.**

Vds pour NES : Top Gun : 150 F, Pro Wrestling : 150 F, Rob + Gyromite : 250 F, Phaser + Duck Hunt : 200 F. **Yann GUERY, lotis. des Paqueretes, 4, allée J.-C.-Serret, 26200 Montelimar. Tél. : 75.53.74.65 (ap. 17 h).**

Vds jx Nintendo : Silent Service : 250 F + Top Gun 2nd Mission : 325 F, TBE. **Philippe DAHLEM, 3, rue de Bretagne, 57410 Rohrbach-les-Bitche. Tél. : 87.09.83.97.**

Vds NES + Mario 1, 2, 3, Punch Out, Blades, Turtles Link Wrestle Soccer, Volley, Kun Fu : 2 000 F. **Anthony, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.35.75.24.**

Vds Hit NES : SMB 1, 2, 3, Zelda 1, 2, Turtles, Batman, Gostbuster 2, Dragonball, etc. **Benjamin BONNARDOT, 50, av. de la Marne, 06100 Nice. Tél. : 93.81.60.90.**

Vds NES TBE + 7 jx : Batman, TMHT, Shadow Warrior, Mario 3. Val. : 3 500 F, cédé : 2 000 F. **Morgan BURY, 21, rue du Saut de la Pierre, 77280 Othis. Tél. : (16-1) 60.03.28.70 (mercredi ap. 13 h).**

Vds Superhits : 200 F pce, 1 000 F les 6 ! Metroid, Life Force, Probotector, Gradius, Cobra. **Patrick SARRITZU, 93, rue Gounod, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.18.32.**

Vds NES + 2 man + pist. + 8 jx (SMB 1, 2, 3), val. : 3 500 F. Px : 1 600 F. **Mathieu JOUNIER, 13, rue Grange, Dame-Rose, 78140 Vélizy. Tél. : (16-1) 39.46.14.89.**

Vds lot de 5 jx NES (Super Mario, Ikari Warriors, Rygar, Trojan Off Road) px : 950 F. **Guillaume BUNOUF, 45, bd du Lycée, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 46.45.91.57.**

Vds pour NES 7 jx Galaga, Zelda I et II, Megaman II, Quantum Fighter : 200 F pce. **Damien NAURAYE, 6, rue Apensen, 56800 Ploermel. Tél. : 97.74.03.89.**

Vds pour NES, 1 jeu d'Arcade, Aventure de K., Metal Gear : 250 F, ou éch. ctre Tetris. **Franck BOUCHER, 241, rue de l'Argoat, 29860 Plouvien. Tél. : 98.40.95.49.**

Vds pour NES (Dble Dragon, Bayou Billy, Batman, Tortues, SMB 1, Dukhunt) : 250 F pce. **David D'ANGELO, 29, allée des Mimosas, 81600 Gaillac.**

Vds NES compl. TBE + 5 jx + 2 man. + Phas. + gar., le tt : 1 600 F ou éch. ctre Supergrafx + 2 man. + 2 jx. **Vincent GAUDEFROY, 9, rue de Clermont, 60360 Crèvecoeur-le-Grand. Tél. : 44.46.83.24.**

Vds NES + zapper + 5 jx + 2 man. (SMB 1, 2, 3 TMHT). Px : 1 200 F, TBE. **Sébastien DUCRUET, Ecle Grange Rouge, 74190 Rumilly. Tél. : 50.01.06.61.**

Vds NES + 9 jx (Mario 3) : 2 500 F, TBE. Ach. jx Famicom : 200 F, ach. jx Neo-Geo. **Christian BOURSIER, 49, rue de la Porte des Triveau, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.30.09.52.**

Vds NES + 4 jx (SMB1 & 3, Ghostbusters 2, Duck Hunt) + pist. + 2 man. : 1 200 F (TBE). **Jérémie CARROT, 69, rue Jean-Jaurès, 59370 Mons-en-Baroeul. Tél. : 20.04.72.78.**

Vds Turtles TBE (300 F) sur NES ou éch. ctre Megaman, Shadow Warrior. **Philippe JONCHIER, « Chassagne », 69220 Corcelles-en-Beaujolais. Tél. : 74.66.08.56.**

Vds NES + NES Advantage + Mario 1, 2, 3 + Pinbot et Kickle Gubicke + magazines : 1 500 à 2 000 F. **Jean-Louis CAYUELA, rte de Robion, 1, rés. « Le Capricorne », 84800 Isle-sous-Sorgue. Tél. : 90.38.08.83.**

Vds NES + 2 man. + zapper + 5 jx : SMB 1, SMB 3, Dble Dragon 2, Hogan'Halley et Dhunt. Px : 1 200 F (val. : 2 200 F). **Guillaume DUBOR, 46, rue Francis-de-Pressensée, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.94.04.03.**

Vds NES + 10 jx TBE : 2 000 F ou éch. ctre MD jap. + 3 jx. **Cedric BELVA, 17, av. du Val-de-Saône, 69580 Sathonay Camp. Tél. : 72.27.08.81.**

Vds NES (gar. 6 mois) + 2 man. + 3 jx + magaz. : 1 000 F ou éch. ctre MD + jx. **Jérémy CONAN, 11, lot. Karn Ar Groas, 29140 Saint-Yvi. Tél. : 98.94.75.95.**

Vds NES + 2 man. + NES max + pist. + 12 jx (Zelda 1 et 2, Mario 1 et 3, Tetris) : 3 000 F. **Thibaut BARBEAU, 14, rue Ader, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.67.79.51.**

Vds jx NES : Goal, Blades of Steel, Zelda II, Track & Field II, World Wrestling : 200 F pce. **Nicolas MEYNIER, Le Moulard, Boisseul, 87220 Feytiat.**

Vds NES + 4 jx + 2 man. + 1 pist., état neuf : 1 390 F. Tél. : Xavier LE MOAL, 7, rue du Maréchal-Marmont, 34170 Castelnau-le-Lez. 67.79.53.09.

Vds NES + 7 K7 (SMB 3), 2 pad, 1 joy, NES four sc. (ou éch. ctre SFC fr. + SMB 4 + 2 man. : 1 500 F. **David COLLIN, 8, rue de Melreux, B-6990 Ny-Hotton, Belgique. Tél. : 19.32.84.46.6517.**

Vds jx NES Goonies 2, TMHT DD2, SMB 2, Dragonball, Blades of Steels : 200 F pce ou 1 200 F tt. **Clément ROTH, villa Glaïeul, parc de Lormoy, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.01.70.39.**

Vds jx NES 200 à 300 F (Rygar, Mega Man 2, Bubble, Robo Warrior, Rad Graviti). **Thierry SEVE, 11, rue Pasteur, bât. B, 69520 Grigny. Tél. : 72.24.15.90.**

Vds NES + 7 jx (Dble Dragon 2, Life-Force, Robocop, WWF, SMB 3, etc.) : 1 800 F. **Aurélien BEAUGEDIS, 5, rue Emile-zola, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : (16-1) 46.86.18.39.**

Vds NES + 6 jx (SM 1 et 2), the Gonnies, Dble Dragon II, Section Z, Zelda, le tt : 900 F. **Jérôme LONGIN, 2, rue du Dauphiné, 21110 Genlis. Tél. : 80.37.82.32 (à 18 h).**

Vds NES + 2 jx (Goonies 2 et Tiger Heli), px : 800 F. **Mikaël MAISON, 4, impasse Paul-Fort, Saint-Lubin-des-Joncherets. Tél. : 32.58.16.10 (ap. 17 h).**

Jeu To Gun + man., px : 350 F + jeu Kung Fu : 200 F, le tt : 500 F. **Pierre-Jean CASSAGNE, 87, rue Delalande, 33500 Libourne. Tél. : 57.25.25.63.**

Urgent vds ou éch. jx NES (Galaga, Zelda II, Track and Field II, Metal Gear, Life Force) de 160 à 250 F ou le tt : 1 160 F. **Patrick BIESIADA, 85, rue de Villiers, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 30.74.46.10.**

Vds CPC 6128 + acc. : 3 000 F, vds NES. **Nicolas BAUDRY, 2, rue du Calvaire, 59610 Feron. Tél. : 27.60.13.97.**

Vds NES + 5 jx (Punch, Rusj'n Attack, Togun, Fester Quest, S. Mario 1), TBE : 1 200 F. **Mourad GUEBLI, 4, rue auguste-Renoir, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 42.37.73.26.**

Vds jx NES : Dble Dragon 3, px : 450 F, compile 8 jx jap. : 1 000 F, Aventure Island 2. **Reynald LEPLANQUAIS, 14, rue Brenu, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.91.43.62.**

Vds NES + 8 jx (Feste's Quest + Zelda 2 + Mario 1 & 3 + Dunck Hunt + TMHT + Megaman 1 & 2) + 1 joy (N15) : 2 200 F. **Jérémy GRATIAUX, 4, rue Le Moulin de la Galette, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.50.52.43.**

Vds NES + 2 man. (Advantage) + 3 jx (Volley Ball, Trojan et Fester Quest) : 1 000 F. **Nicolas COLPAERT, 172, rue des Mouettes, 59123 Bray Dunes. Tél. : 28.26.81.68.**

Jx NES SMB 1, Skate, Zelda 2, BAT, Olymp. A, Wolf, R Racer, Sil Serv., Met Gear RC Proam : 200 F pce. **Mickaël GOMEZ, 91 ter, rue Villon, 69000 Lyon. Tél. : 78.75.30.56.**

Vds NES + 12 jx + acc. (val. : 5 000 F), cédé à 2 329 F (jx SMB 1, 2 et 3, TMHT, Roller). **Jean PLAYE, 8, rue Antoine-de-Lavoisier, 78180 Montigny-le-Baux. Tél. : (16-1) 30.64.52.30.**

Vds NES + 3 jx (Mario I, Duck Hunt, TMHT) + zapper + 31 jx (val. : 2 080 F), px : 1 050 F. **Vincent SALAUN, 9, rue de Jesse, 95310 Saint-Ouen-l'Aumône. Tél. : (16-1) 34.30.02.82 (ap. 18 h).**

Vds Mario 2, Zelda : 260 F pce, Mario 3, DD2 : 300 F pce, Tetris : 150 F + bte et not., TBE, px à déb. **Meng CHHUN, 6, allée Toulouse-Lautrec, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.83.25.86.**

Vds NES + jx (Simons'Quest, DD II, Megaman, Zelda II + cart. 31 jx + 2 man. : 3 000 F. **Erwann GUENNEC, 7, rue Louise-Thuliez. Tél. : 42.39.47.99.**

Vds NES + 38 jx + pist. (Megaman, Castelvania, Pinball, Tennis, Popeye, etc.). **Hervé DE BLOTEAU, 8, rue Nathalie, 28340 La Ferté-Vidame. Tél. : 37.37.68.32.**

Vds NES + SMB I et II et Duck Hunt et zapper, px : 800 F. **Alexandre David JUBERT, 34, rue des Lilas, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 30.40.04.17.**

Vds 43 jx NES : 200 F pce (SMB I, II, III, Megaman III). **Stéphane TORRI, 14, rue Myrtille-Beer, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.10.16.05.**

Vds NES (91) + 2 man. + 3 jx (Track & Field) : 950 F. **Eric GAY, Feneyrols, 82140 Saint-antonin Noble Val. Tél. : 63.30.62.21 (ap. 18 h).**

Vds jx NES TMHT, px : 200 F, Dble Dribble : 210 F ou 2 : 400 F. **Florian LUCARI, 174, rue des Tireurs d'Or, 01600 Trévoux. Tél. : 74.00.60.06.**

Vds NES + Mario 3, TBE : 590 F (port comp.). **Simon FLEISCHMANN, 33-2, rue Antoine-Lumière, 69150 Decines. Tél. : 78.49.58.21.**

Vds jx NES : 250 F pce (Zelda, Tetris, Rad Racer, Mach River, Rescue, TMHT). **Peter BRITNEFF, La Ferme du Temple, bât. K, esc. 1, 31130 Ris-Orangis. Tél. : 69.06.33.18.**

Vds jx NES : Kid Icarus, Dble Dragon II, Wizads & Warriors, Track & Field, Blades of Steel. **Christophe CHAUVIN, 7, rue des Fours, 83560 Vinon-sur-Verdon. Tél. : 92.78.83.42.**

Vds jx NES : Megaman 1 et 2, Iron Sword, Faxanadu, DD II, SMB 1, Spy VS Spy, Tennis, Gremlins 2 : 200 F env. **Nicolas WAGNER, 27, rue Francoeur, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.06.07.50.**

Vds NES : 450 F + joy, TBE, vds jx NES : Blades of Steel : 170 F, Mario 1 + 2 : 310 F, Goal : 220 F (neuf). **Landry ALEONARD, 12, allée des Averans, 33610 Cestas. Tél. : 56.07.26.42.**

Vds NES + 2 man. : 300 F, jx à 200 F : Dble Dragon II, Dragon Ball, Faxanadu Track and Field II, Wordcup, etc. **Nicolas DE PALLIERES, 8, av. Sainte-Foy, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.45.08.98.**

Vds jx NES TMHT : 250 F, Gremlins 2 : 380 F, ch. NES Adv. et Max ch. MD + Sonic : 1 000 F. **Didier DALOUBEIX, 66, av. Stalingrad, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.27.15.33.**

NES + 1 jeu (sans not.) : 350 F, jx : 150-200 F (Tetris, Rn Att., RRac., Sha. Warr.). **Pierre CHABERT, 64, rte de Lyon, 38300 Domarin. Tél. : 74.93.14.20.**

Vds ou éch. NES + 2 man. + DD 2 + MM 2 : 900 F ou ctre Megadrive sans jx. **Antoine BANCON, 12, rue d'Hennemont, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.73.48.49.**

Vds NES + zapper + robot + 18 jx (Dble Dragon, Duck Tales), px : 3 000 F. **Frédéric GAILLARD, 8, place des Troubadours, 13200 Arles. Tél. : 90.49.95.77 (ap. 19 h).**

Vds NES + 2 joys + 4 jx (Sonic, Mickey, G Lok, Aérial Alsault), px : 1 300 F. **David HERPIN, 1, rue du Tilleul, 17340 Châtelaillon.**

Vds NES + 5 jx + 2 prises Péritel + pist., TBE, cédé à 2 250 F. **Christine BOYER, 332, av. Roger-Salengro, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.08.27.**

Vds NES + Mario Bros + Dick Hunt + pist. : 500 F. Vds K7 : Mario 1, 2 et 3. **Jean-Baptiste BOLARD, 7, av. Antoine-Dutrievoz, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.94.06.90.**

Vds jx NES : Kid Icarus, Turtles, Dble Dragon 2 : 200 à 250 F pce. **Nicolas BILINSKI, 25, rue des Coquelicots, 77440 Mary-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.01.15.97.**

Vds NES + zapper + 7 jx (SMB 1, Batman, TMHT, Metalgear, etc.) + cadeaux (TBE), val. : 2 800 F cédé : 1 500 F. **Dimitri DECONDE, « Barraca », Saint-Pierre-de-Caubel, 47380 Monclar. Tél. : 53.41.86.01.**

Vds NES + jx (Zelda II, DD II) + cart. 31 jx + Duck Hunt + zapper : 2 500 F ! Urgent ! **Erwann GUENNEC, 7, rue Louise-Thuliez, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.39.47.99.**

K7 NES : 100 F pce, pist. Nintendo : 150 F + 1 jeu console : 400 F + 1 jeu. **Cedric VARMOUVER, 4, rue Eugène-Maison, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 46.83.05.21.**

Vds NES + 5 jx (SMB 2, Skate or die, TMHT, Gun Smoke, Gos'n Goblins, éch. ctre GG. **Maxime ZIANVENI, 14, rue des Genèvres, 54630 Flavigny-sur-Moselle. Tél. : 83.26.72.97.**

Vds NES + 25 jx, TBE (Zelda I et II, DD II, etc.) : 6 000 F (val. : 11 000 F). **Siegfried ROQUIGNY, 3, rue Jean-Baptiste-Tuby, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 30.21.53.17.**

Vds NES Luxe + 34 jx (SMB, Road Fighter) + NES Advantage + revues : val. : 15 000 F, px : 30 000 F. **Tony DEVALLIERE, impasse des Chambons, 36200 Saint-Marcel. Tél. : 54.24.18.53.**

Ech. ou vds jx NES Metroïd, Dragon Ball, Excitebike, ctre Megaman 2, Cobra Tri, Off Road. **Vincent PECQUERY, 2, rue Lafer, 68540 Bollwiller. Tél. : 89.48.19.61.**

Vds jx à 200 F : Kid Icarius, Dragonball, etc. et à 150 F : Kung Fu et Donkey Kong : rob. + giromite à 450 F. **Xavier DELOGET, 25, rue Dorée, 45200 Montargis. Tél. : 38.85.21.55.**

Vds NES + 2 man. + 1 jeu, px à déb. **Olivier THEVENON, 93250 Villemomble. Tél. : (16-1) 45.28.52.04.**

Vds NES + pist. + 5 jx : SMB 1 et 2, Zelda 1 et 2, Duck Hunt, val. : 2 160 F, cédé : 1 500 F, TBE. **David DUMEYNI, 95, av. du Pt-Pompidou. 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.85.01.**

Vds NES 16 jx (TMHT, Mario 2 et 3, Zelda 2), 2 man., robot, zapper : 5 000 F à déb. **Sylvain MANCUSO, 202, av. des Chartreux, 13004 Marseille. Tél. : 91.86.17.98.**

Vds NES + 8 jx + rob. + joy (Advantage), px : 1 700 F, vds SMS + 5 jx + joy (Turbo), px : 1 200 F, vds Gameboy + 2 jx, px : 450 F. **Lionel TOUZET, 19, rte Enco de Botte, 13012 Marseille. Tél. : 91.87.13.93.**

Vds NES + gar. 6 mois + Tortues + Mario 3 + Duck

RESULTAT DU SUPER CONCOURS CONSOLES+ n° 6

L'HEUREUX GAGNANT !

Il a gagné une Neo Geo et les deux cartouches Cyberlip et Super League Bowling ! L'heureux gagnant, dont le bulletin a été tiré au sort parmi les réponses exactes, se nomme Francis Bui Huu Tho, il habite à Rillieux-la-Pape, et il a répondu :

– jeu 1 : Cyberlip ; jeu 2 : Magician Lord ; jeu 3 : Super League Bowling

– question subsidiaire : 5,75 Mo (ou 46 Mb, nous avons admis les deux réponses). Exactement ce qu'il fallait !

Francis ne possède pas de console et joue chez son oncle (qui a une Neo Geo) ou chez ses cousins (qui ont une Megadrive). Il adore les jeux de combats. Fatal Fury est de loin sa cartouche préférée, avec Street Fighter. Que pense-t-il de Consoles+ ? « Tout est bon. Je ne vois pas quelles critiques je pourrais faire... (Quel sympathique gagnant !) Ah si... Peut-être n'y a-t-il pas assez de textes... »

Bon. Malgré cette critique, Francis gagne quand même la Neo Geo et ses deux jeux. Bravo encore !

BOUTEILLE A LA MER

Consoles+ recherche son rédacteur en chef adjoint.

– très bonne connaissance des jeux sur consoles ;
– plume alerte et vivante ;
– maîtrise de l'anglais ;
– connaissance de la PAO bienvenue ;
– sens des responsabilités.

Envoyez-nous un curriculum vitae, une lettre de motivation et une photo à l'adresse suivante :
CONSOLES+ RECRUTE,
9-13, rue du Colonel-Pierre-Avia,
75754 Paris Cedex 15.

Hunt, val. : 1 500 F, cédé à 990 F. **Philippe VERBEKE, 16, rue Bir Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77.**

Vds NES + zapper + 2 man. + NES Adv. + robot + 5 jx (SMB 1, Section Z, Duck-Hunt + Giromite + Zelda, px : 1 500 F. **Louis PERNET, 23, av. des Perdrix, 94210 Saint-Maur (La Varenne). Tél. : (16-1) 48.83.17.95.**

Vds NES + 2 man. + phaser + 4 jx (Turtles, Mario), val. : 1 790 F, px : 990 F. **Olivier DE PALMAERT, 33, rue des alouettes, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.40.35.40.**

Vds NES + Mario et Duck + TMHT + pist. + 2 man. + livre : 890 F. **Baptiste JARRY, 22, allée de la Meulière, 78310 Coignières. Tél. : 34.61.30.42.**

Vds NES + pist. + 2 jx + SMB 1 : 500 F et 10 jx à 200 F (SMB 3). **Fabrice SARRAZYN, Le Chaix Bonvillaret, 73220 Aiguebelle. Tél. : 79.36.28.90.**

Vds NES ss gar. : 300 F + jx : 200 F pce + NES Advantage : 150 F. **Jean-Luc ALIX, 18, rue de Musselburgh, 94500 Champigny. Tél. : (16-1) 47.06.00.06.**

Vds NES + 2 man. + Mario 3, neuf + World Cup, le tt : 800 F, cadeau : man. **Anthony BEUBRY, Les Hauts de Saint-Yves, 1167, chemin des Terres-Rouges, 83200 Toulon. Tél. : 94.61.32.06.**

Vds NES + 5 jx + man. advantage + 2 man. : 1 300 F. **Henry ASSOULINE, 2, allée des Noisetiers, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.92.42.63 (20 h).**

Vds NES + dbles playeur + NES max. : 900 F ou 13 jx de 230 à 390 F. **Mathieu TABERLET, 25, rue du Faubourg-Saint-andré. Tél. : 44.48.49.28.**

Vds NES + 2 man. + pist. + 6 jx (Mario 1 et 2, Tortues). TBE : 900 F. **Rémi COSNIER, 156, av. de la Libération, 73600 Moutiers. Tél. : 79.24.53.44.**

Vds Altered : 100 F, vds NES + 5 jx (BAT, Life, Proam, Ok, Alpha M) : 1 000 F ou éch. ctre Quack et Undead L. MD jap. **Hiro FARGUE, 9, rue du Vallon, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 64.46.15.14.**

Vds NES + 2 man. (état neuf) : 300 F et jx (World Cup + Mario 3) : 300 F pce ss gar. **Arnaud JOLY-KLIMCSOK, 3, place du Marché, 69380 Chazay-d'Azergues. Tél. : 78.43.69.38.**

Affaire ! Vds NES TBE + 2 man. + zapper + 6 jx : 1 200 F ou NES + zapper + 3 jx : 700 F. **Marc LOPEZ, Croix-Sainte, bât. 16, 13500 Martigues. Tél. : 42.80.67.88.**

Vds NES + 3 man. + 9 jx + 5 mag. + posters Nintendo : 1 500 F ou éch. ctre Coregrafx. **Sonia SCASSO, 4, av. des Terrasses, 13260 Cassis. Tél. : 42.01.29.78.**

Vds NES + 8 jx (SM 1 et 2, Zelda 1 et 2, etc.), vds Gameboy + 8 jx (Gargoyles Quest, etc.). **Olivier FRANCOIS, 17, rue Lecomte de Lisle, 22100 dinan. Tél. : 96.39.25.06.**

Vds NES + 5 jx + 1 pist. + 3 man. (1 de pro). Faire offre. **Marc NOEL, 1, rue Raymond-Poincaré, 88000 Epinal. Tél. : 29.34.29.65 (ap. 17 h).**

Vds 2 jx pour NES, px : 200 F pce et vds 2 jx pour Gameboy, px : 100 F pce. **Angélique VAYSSIERE, 165, av. de Grammont, 47800 Miramont-de-Guyenne. Tél. : 53.93.81.48 (H.R.).**

Vds Dble Dragon 1 : 200 F + cher. Marvel Land : 200 F. Wonderboy 5 : 200 F ou TF 3 : 200 F. **Cédric LAULHE, 10, chemin des Epinas, 38340 Voreppe. Tél. : 76.56.75.12 (ap. 18 h).**

Vds NES + 2 man. + 5 jx + pist., px TBE : 900 F. **Rémi COSNIER, 156, av. de la Libération, 73600 Moutiers. Tél. : 79.24.53.44.**

Vds NES + 6 jx : 1 100 F, vds Gameboy + 6 jx + accès. : 990 F. **Chloé CHEVALLIER, 22, allée Georges-Recipon, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.41.47.26.**

Vds jx sur NES : Duck Tales : 230 F, Castlevania 2 : 260 F, Track & Field 2 : 260 F, Tetris : 230 F, Topgun : 210 F, Wizzard : 210 F. **Olivier PERRET, 11, rue des Noisetiers, Domarin, 38300 Bourgoin-Jallieu. Tél. : 74.93.50.56.**

Vds Dragonball sur NES, px : 180 F, cher. Topgun 2 ou World Cup. **Mickaël DAVID, Le Bourg, Rémilly-sur-Loing, 50570 Marigny. Tél. : 33.56.22.29 (ap. 17 h 30).**

Vds nbx jx NES 150 à 200 F : SMB 2, Ironsword, A Boy and His Blob... ou éch. jx CPC. **David QUEIROS, 3, rue André-Chenier, 38400 Saint-Martin-d'Hères. Tél. : 76.42.66.47.**

Vds jx NES Ironsword, Dragonball, Solstice : 300 F pce et SMB 3 : 350 F, pist. + 2 jx : 500 F. **Marjorie GODEFROY, 10, rue Henri-Barbusse, 57525 Talange. Tél. : 87.72.18.48.**

Vds NES + 9 jx + pist. + NES Adv. + mag. + cadeau : 3 500 F à déb. Vds Super NES + 1 jeu : 1 400 F. **Ronald FADEL, 19, rue Roger-Bacon, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 45.74.06.32.**

Vds NES + NES adv. + 12 jx (Shadow Warrior, Probotector, DD2...), px à déb. **Jérôme DUFFOURC, bât. E, appt 96, cité du Garros, 32000 Auch. Tél. : 62.63.36.46.**

Vds NES neuve + 2 man. + 3 jx, val. : 1 000 F, px : 700 F. **Ludovic CLARION, 152, rte de Cannes, 06130 Grasse. Tél. : 93.70.47.38.**

Vds 12 jx (Zelda, Zelda II, Castelvania, Faxanadu, Goonies, Bubble Bobble, Snake Ratenroll). **Lea LEJEUNE, Bois de Roche, 33350 Castillon-la-Bataille. Tél. : 57.47.92.61.**

Vds NES + 1 joy + 1 pist. + 7 jx (SMB 1, Faxanadu, etc.) : 1 400 F. **Sébastien LAURET, 49, rue Marcel-Bourdarias, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 43.76.04.04.**

NES + 6 jx + 2 man. pour 1 450 F. **Bruno CHARLOTTE, 1, rue de l'Ormetteau, 91790 Boissy-sous-Saint-Yon. Tél. : (16-1) 64.91.31.19.**

Vds NES + 29 jx + rob. + Powerglove + NES Adv. à déb. Vte sép. poss. **Tanguy DELEPLANQUE, 94, av. Henri-Dunant, 06130 Grasse. Tél. : 93.09.81.42.**

Vds NES + 19 jx + 2 man., px : 1 850 F ou jx sép. : 200 F. **Nicolas CAPRI, 201, rue des Moulins, 94120 Fontenay-sous-Bois.**

Vds NES + rob. + pist. + 15 jx : Mario 2, 3, Zelda 1, 2, TMHT, Megaman 2, val. : 6 820 F, cédé : 3 500 F. **Olivier MAUPOINT, 3, impasse Ronsard, 37500 Chinon. Tél. : 47.93.28.86.**

Vds NES + 28 jx, px : 3 500 F et en plus, je vous offre une NES Advantage. **Morgan CARMINATI, 5, rue Charles-Linné, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.94.04.52.**

Vds jx NES : Donkey Kong 3, px : 200 F, vds jx Gameboy : Castlevania, Bugs Bunny, px : 150 F pce. **Clément MOINET, 2, rue Meisonnier, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.64.11.37.**

Vds Sega MS + 18 jx + 2 man. + phaseur : 1 200 F, vds NES + 10 jx + 3 man. : 1 240 F. **Pierre Anne DARGENT, chemin des Mattouins, 13210 Saint-Rémy. Tél. : 90.92.13.39.**

Vds NES + 2 man. + pist. + 4 jx, px : 850 F ou + 5 jx : 1 000 F (DD1, TMHT, etc.). **Eric VAN GREVENYNGHE, 39, Le Clos des Pins, 13320 Bouc-Bel-Air. Tél. : 42.22.04.98.**

Vds NES + 5 jx : DDII, Ikari, etc., éch. Lynx ctre Gameboy. **Julien DESHAYES, 38, rue Jules-Verne, 69500 Bron. Tél. : 72.37.70.58.**

Vds NES + 12 jx + pist. : 3 500 F + une man. NES Max ou sép. **Erwan POULAIN, 65, rue Alain-Bouchart, 35000 Rennes. Tél. : 99.51.25.67.**

Vds NES neuve + 2 man. + robot + gyromite + pist. + Duckhunt + 3 jx : 1 300 F. **Ludovic CLARION, 152, rte de Cannes, 06130 Grasse. Tél. : 93.70.47.38.**

NES + 7 jx : Simpsons + Super Mario 3 + Ninja + Batman + Dragonball + Maniachansion. **Jérôme BERTRAND, 19, rue Eugène-Gibez, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.32.49.34.**

Vds NES + 10 jx + 2 man. + joy. Px à déb. **Emmanuel DAVILMA, 6, rue Henri-Seillon. Tél. : 94.62.68.59.**

Vds NES TBE, 8 jx : Megaman 2, Batman, WWF, Wrestlemania, Robocop : 1 800 F (val. : 3 200 F). **Tom SADRIJA, 5, allée de la Source, 94370 sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.63.91.**

Vds NES + man. + NES Adv. + 20 jx (SMB 3, Megaman II, Zelda II, Batman), px : 2 000 F. **Jocelyn JEHAN, 16, rue de Cambrai, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.05.90.26.**

Vds Skate or Die (150 F) et NES Advantage : 300 F, px à déb. (TBE). **Alexandre BOULET, 21, rue du Chambertin, 21121 Hauteville-les-Dijon. Tél. : 80.57.10.75.**

Vds NES + NES Advantage + 6 jx + pist., px : 1 900 F ou jx : 150 F pce (TBE). **Alexandre BOULET, 21, rue du Chambertin, 21121 Hauteuille-les-Dijon. Tél. : 80.57.10.75.**

Vds NES : 300 F ou + 6 jx : 1 500 F ou le jeu : 200 F (Sp Mario 3, Megaman 1 et 2). **Erwan AUTRET, 10, av. de la Calypso, 44000 Nantes. Tél. : 40.74.07.51.**

Vds NES + Mario + Faxanadu + Rygar + Goonies 2 + Ikari + Tortues : 1 750 F, poss. vte sép. **Gilles BRIAND, Le Bourg de Tremereuc, 22490 Plesiin-Trigavou. Tél. : 96.27.84.59.**

Vds jx NES Ghost'n Goblins : 200 F. **Awa DIACKO, 2, rue Alfred-de-Musset, 69100 Villeurbanne. Tél. : 72.37.61.18.**

Vds NES + 2 man. + 4 jx : World-Wresling + Golf + Bad Dudes + To Gun + 10 mag. Nintendo : 1 190 F. **Vladimir KOLLA-PROTHOY, 13, av. Jean-Monnet, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 40.95.73.81.**

NES + 2 jx : 450 F (03/91). **Rodolphe MARTIN, 46, av. du Maréchal-Joffre, 44500 La Baule. Tél. : 40.24.14.95.**

Vds jx ou éch. Faxanadu, DD1, Topgun, Chevalier Z, etc. : 200 F, vds megadrive + 2 jx (Shinobi, Golden), Delza, Vittoria, Axe : 1 450 F. **Sylvain, 58, av. Robert-Shuman, 13002 Marseille. Tél. : 91.91.49.81.**

Vds jx NES : Mario 2, 3 (250, 275 F) et Megaman, Snake Rattle (250 F), TBE, btes et not. **Loïc BRASQUER, 45, bld Boursailliat, 78440 Porcheville. Tél. : (16-1) 34.79.60.16.**

Vds ou éch. 4 jx (SMB 3, DD2) + compil 31 jx. **Arnaud VERDU, 292, chemin de la Cassine, 73000 Chambéry. Tél. : 79.70.16.35.**

Vds NES + pist. + 2 man. + 1 joy + 2 jx : 450 F, vds jx NES de 100 à 200 F, urgent ! **Julien DARLOT, 1, av. Léon-Marchand, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 48.52.05.28.**

Vds NES + Tortues (btes d'orig.) : 500 F, TBE (juillet 91). **Alain GARRI, 24, rue Malard, 31700 Blagnac. Tél. : 61.71.33.99.**

Vds jx NES : Ice Kockey : 175 F et Ice Climber : 160 F. **Mathieu MONTAIGNE, impasse de Noeud, 60250 Mouvoise. Tél. : 44.26.25.95.**

Vds NES + 10 jx (SMB I, II, III, Dble Dragon II, Tortues, Simpson) + zapper TBE : 3 000 F ou éch. ctre MD jap. + 5 jx. **Sylvain CABALERY, 21, rue Boris-Vildé, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (16-1) 46.83.96.39.**

Vds NES + 5 jx (Dble Dragon 2, Simpsons, Mario bros 3, Tortues, Skate) : 1 500 F. **David ROUDET, 8, rue Pasteur, 33740 Ares. Tél. : 56.60.36.00.**

Vds NES + 6 jx (SMB 3, TMHT, SMB 1...) : 1 000 F (val. : 2 700 F). **Jean T'SERCLAES, 87, rue Ampère. Tél. : 47.63.83.26.**

Vds 7 jx neuf + 5 pin's + livres, val. : 3 300 F, cédé : 1 300 F. **Jean-Christophe BRUNIE, Le Vigean, 15200 Mauriac. Tél. : 71.67.38.71.**

Vds NES + 2 man. + pist. + 6 jx (Megaman 2) : 300 F le jeu. **Paul GOTRAND, 3, av. Alexandre, 95230 Soisy-sous-Montmorency. Tél. : (16-1) 34.17.62.12.**

Vds sur NES Castelvania (neuf) (très peu serv.) : 250 F (p. Paris). Ach. jx Core : 200 F (Supervolley). **Olivier LEMONNIER, 5, rue des Mathouzines, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : (16-1) 39.83.23.57.**

Attention ! Vds NES + Mario 2, 3 (fév. 92) + Dble Dragon 2 + 2 jx. Px : 1 200 F à déb. **Yannick LINCK, 1, allée A.-Vivaldi, 77185 Lognes.**

Vds NES + 2 man. + pist. + 9 jx, val. : 4 000 F, cédé à 2 200 F. Tél. : Guillaume RIVIER, chemin de Palletières, 38300 Ruy.74.28.37.27.

Vds NES : Zelda 2 (250 F) et Castelvania 2 (250 F) ou 500 F les 2 (si poss. sur Nantes). **Jocelyn PROUFF, 13, rue Boris-Vian, 44620 La Montagne. Tél. : 40.65.73.80.**

Vds jx Megaman 2, TMHT, Tecmo World, Wresting, SMB SMB 3. **Pierre BENITO, Les Bois, Châtillon-sur-Cluses, 74300 Cluses. Tél. : 50.34.25.48.**

Vds Megaman 2 : 300 F. **Frédéric PREVOT, 29, rue du Cl-Driant, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 49.82.51.84.**

Vds sur NES Robocop : 290 F, Castelvania : 290 F, Mario 1 + Duck Hunt + pist. : 290 F. **Stéphane NODE, 95, chemin de Penhoat, 29000 Quimper. Tél. : 98.95.34.06.**

Vds 3 jx NES : Dragonball, Rush'n Attack, Ghost'n Goblins : 200 F pce ou 500 F les 3. **Laurent AMERGOUL, 87, bld Georges-Clemenceau, 89100 Sens. Tél. : 86.65.49.12.**

Vds NES + 10 jx (Turtles) + livres + trucs. **Alexandre DELAYRE, 10, rue des Pâquerettes, 24000 Périgueux. Tél. : 53.09.76.23 (ap. 18 h).**

Vds NES + 10 jx + pist. + 2 man. : 2 500 F ou éch. ctre PC Engine. **Julien FLORANCE, 7, allée des Frênes, 21121 Ahuy. Tél. : 80.23.88.42.**

Vds NES + pist. + 2 man. + Super Mario + Duck Hunt + Simon's Quest : 700 F. **Tony LEGLAND, 20, rue de l'Eglise, 85100 Château d'Olonne. Tél. : 51.95.27.51.**

Vds jeu neuf NES Gosbosturs II : 410 F (val. : 460 F). **Benoit DUGRAIS, 53, rue de la Ferté Macé, 61150 Rânes. Tél. : 33.39.74.88.**

Vds NES + 5 jx (Dble Dragon I, Mario, Duckhunt) + pist., px : 1 800 F. **Julien BAVEREY, 272, av. de Brianne, 69480 anse. Tél. : 74.67.21.75.**

Vds jx NES Fester's Quest : 250 F, World Cup : 250 F, Kung Fu : 200 F. **Julien ROUX, quartier Fongaro, 26110 Nyons. Tél. : 75.26.32.15.**

Vds NES prise antenne + 2 man. + 6 jx. Px : 1 000 F ou éch. ctre Megadrive. **Thierry LASSERON, 3, rue des Jardins, Aiguilhe, 43000 Le Puy-en-Velay. Tél. : 71.05.73.14.**

Vds NES + pist. + 3 jx : Mario 3, Soccer et To The Earth : 1 100 F. **Xavier DEMULIER, 1, place Saint-Just, 77184 Emerainville. Tél. : (16-1) 64.61.66.52.**

Vds NES + 7 jx (Mario 3, Megaman 2, Turtles) : 1 100 F ou éch. ctre Megagrive à déb. **Arnaud DUVINAGE, 4, rue des Vieilles-Vignes, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.89.17.58.**

Vds NES + 8 jx (Ducktales, Life Force), px sacrifié : 3 000 F. **Thibault COLOMBIER, 2, rue des Prés Saint-Jacques, Plappeville, 57050 Metz. Tél. : 87.31.03.04.**

Vds K7 NES Lolo : 160 F, Mario 2 : 180 F, SMB 1 : 150 F, Solomonkey : 160 F, Punchout : 170 F ou éch. ctre Gamegear. **Gildas MESLIN, 75, impasse du Capiton, 38190 Bernin.**

Vds jx NES (Turtles, Stealth ATF, Urban Champion) de 200 à 400 F, urgent. Tél. : Sébastien GAUTHIER, av. des Bastides (Les Hermentaires), 83910 Pourrières.94.78.46.76.

Vds NES + 2 man. + advantage + 13 jx (Super Mario 3, 2, 1, Zelda 1, etc.), val. réelle : 5 200 F, cédé à 2 400 F, poss. vte sép. **Julien DARRORT, 43, av. M.-Lyautey, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.33.56 (ap. 18 h).**

Vds NES + 2 man. + 1 NES adv. + 14 jx (SMB 3, Gremlins 2, TMHT + Ducktales) : 2 500 F. **Jérôme GOMEZ, La Tuilière, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.89.36.67.**

Vds NES + 3 jx Duck Tales, TMHT, Robocop, Gameboy + 6 jx : DD1, Bulle Bolle,etc. **Kevin DEGUISNE, 20600 Bastia, bât. K, A 96. Tél. : 95.33.41.98 (H.R.).**

Vds jx NES : Top-Gun, Gosht Goblins, World Cup, px : 550 F. **Alexandre PIERSON, 14, place des Myosotis, « Les Combles », 55310 Tronville-en-Barrois. Tél. : 29.78.19.49.**

Vds NES neuve + 2 man. + 1 jeu (gar. 4 mois) : 400 F. **Paul INACIO, 150, rue de Paris, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : (16-1) 43.82.11.23.**

Vds 17 jx (SMB 3, DD 1 et 2, Megaman, Punch-Out, etc.) : 2 800 F (val. : 6 000 F). **Olivier GASC, 2, allée Lafayette, 60100 Créteil. Tél. : 44.24.71.02.**

Vds NES + 2 man. + 3 jx (Blades of Steel, etc.) : 1 000 F. **Julien CAZAUX, 65360 Allier. Tél. : 62.35.90.35.**

Vds NES : 300 F, Excitebike : 100 F et Off Road : 150 F ou le tt : 490 F. **Gilles PREAUBERT, 11, rue Maurice-Berteaux, 78540 Vernouillet. Tél. : (16-1) 39.71.67.97.**

Vds NES + 5 jx (Mario 1, 2 + Duck Tales + Dble Dragon II) : val. : 1 200 F, cédé : 750 F. **Eric NOE, 7, sentier de Paris, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.02.96.**

Vds NES + 11 jx : 2 500 F ou 200 F le jeu, TBE, vds Gameboy + 2 jx : 500 F. **Terence STAMPER, 475, rue Paradis, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.60.69.**

Vds nbx jx sur NES à 250 F pce. **Peter BRITNEFF, La Ferme du Temple, bât. K1, 31130 Ris-Orangis. Tél. : 69.06.33.18.**

Vds NES + zapper + robot + pad IF + 12 jx : 1 750 F. **David COMPAROU, 6, passage des Fours à chaux, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.00.96.51.**

Vds jx NES de 180 à 300 F, Mario 1, 2, Tiger H. Galaga, Rad Racer, Robowarior, Kung Fu. **Vincent BONHOMME, La Gandonnerie, 41800 Souge. Tél. : 54.72.49.75.**

Vds NES + 2 man. + 5 jx (SMB 1, 2, 3, Zelda 1, Dble Dragon 2), val. : 2 620 F, px : 1 300 F. **Xavier BAILLARD, 2 bis, rue d'Alger, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.47.13.**

Vds NES + 6 jx (Mario 1, 3, Megaman, Batman, Cobra, Triangle, Rad Racer) : 1 600 F. **Thierry SONNERAT, Les Communaux, 74930 Reignier. Tél. : 50.95.76.79.**

Vds NES + 2 Man. + 1 pist. + 3 jx Dunk Hunt, super Mario Bross, Robocop : 600 F. **David FEROT, 7, rue Marcelin-Berthelot, 83190 Ollioules. Tél. : 94.63.34.11.**

Vds jx NES de 150 à 300 F (Robocop, Days of Thunder). **Christophe GARNIER, 6, square Perronet, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.24.21.19.**

Vds jx NES : Batman, simon's Quest, Duck Tales (sans not.), etc. de 100 à 250 F. **Philippe CHAPELLE, 36, quai Lamartine, 71000 Mâcon. Tél. : 85.39.40.20.**

Vds jx sur NES de 150 à 250 F + pist. **Jérôme VITARD. Tél. : 48.67.39.98.**

Vds NES + 2 man. + pist. + 10 jx : 1 300 F ou + 7 jx : 800 F ou + 2 jx : 400 F. **Flavien COLLET, 4, av. de Bourgogne, 95460 Elanville. Tél. : (16-1) 39.91.45.61.**

Vds NES + SMB 1 et 2 + Duck Hunt + 3M + Megaman 2 + TMHT, TBE : 2 200 F + zapper. **Sébastien LOMBARD, clos elisabeth, 8, rue du Docteur-Laine, 14800 Touques. Tél. : 31.88.60.87.**

Vds jx NES (Ski or Die), etc. Px : 300 F. **Serge N'Gouama, 1, allée Claude-Chastillon, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 49.63.11.55.**

Vds jx NES : Tortues, Kung Fu, Tx Field 2, Zelda, Goonies : 180 F + 3 jx, pist. : 100 F. **Stéphane VALCAUDA, 21190 Tailly ou 4, pl. E.-Branly, 57070 Metz. Tél. : 87.75.74.84 (ap. 20 h).**

Vds NES + pist. + zapper + jx : Mario Bros, Duk Hunt, Tortues : 1 400 F. **Ronan MALLIT, 4, square Ballin, appt 4909, 92350 Plessis-Robinson. Tél. : (16-1) 46.30.31.43.**

Vds NES neuve : 400 F, gagnée à un concours et 3 jx : 600 F. **Julien BOUKHORS, 30, rue Lacordaire, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.79.63.19.**

Vds NES 300 F + jx : 150 F pce + acces. **Tanguy DELEPLANQUE, 94, av. Henri-Dunant, 06130 Grasse. Tél. : 93.09.81.42 (ap. 18 h).**

NES : 200 F + jx SMB 2 + SMB 1 + Metal Gear, BAT, Olympus : 200 F. **Mickaël GOMEZ, 91 ter, rue Villon, 69008 Lyon. Tél. : 78.75.30.56.**

Vds NES, 15 K7 NES Advantage, Power Glove, TBE. **Philippe FROMANTIN, Champagne-sur-Vingeanne, 21310 Mirebeau. Tél. : 80.47.75.58.**

Vds sur NES : Shadow Warriors, Probotector, Burai Fachter : 200 F pce. **Smaïl GHEZAL, 10, rue Kivovakan, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 40.84.01.16.**

Vds NES + 8 jx (Zelda 1 et 2, etc.), vds jx sur Gameboy et Megadrive. **François GLIVIER, 17, rue Lecomte-de-Lisle, 22100 Dinan. Tél. : 96.39.25.06.**

Vds NES + Advantage + 8 jx (Mario 3, Megaman 2, Punch Out), val. : 3 700 F, px : 1 500 F. **Sébastien BARIOU, 1, rue de la Vasselière, 37260 Monts. Tél. : 47.26.60.74 (ap. 19 h).**

Vds NES + 8 jx (SMB 3, Blue Shadow, WWF Challenge), TBE : 2 500 F. **Marc ROYER, hameau de Sinsans, 30420 Clavisson. Tél. : 66.81.46.70.**

Vds sur NES : Mario 2 et Megaman 2 : 200 F pce ou éch. ctre 2 jx Gameboy ou 1 jeu NES. **Olivier LIMANDAS, Le Château Blanc, 01390 Saint-Marcel-en-Dombes. Tél. : 72.26.12.82.**

NES + 3 man. + 1 pist. + 16 jx : SMB 1, 2, Robocop, Kung-Fu, Dble Dragon 2, Megaman 1, 2, Duk Hunt, TMHT, px : 850 F. **Marc-Antoine GRAZIANI, 102, rue Chaptal, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.48.01.96.**

Vds NES + 2 man. + 3 jx : super Mario 2 et 3, Teenage, Turtles, px : 800 F. **Yannick LE ROHELLES, 35, parc Quiras, 56610 Arradon. Tél. : 97.44.00.55.**

Vds cart. : 180 F pce. Batman, Donkey Kong, Dr Mario, Zelda 1, Gremlins 2, Ghost'n Goblins, Simon's Quest. **Nicolas FERMAUT, 3, rue Gaspard-Monge, 77340 Pontault-Combault. Tél. : (16-1) 64.43.97.11 (ap. 19 h).**

Vds jx NES TBE, Bionic com. + Slalom, le lot : 400 F. **Ludovic FREROT, 5, allée du Champs-Banal, 57111 Banalamanvillers-sur-Moselle. Tél. : 87.53.47.28 (entre 18 et 20 h).**

Vds NES + 2 man. + pist. + 3 jx : Duck Hunt, Mario Bros 1, Volley, le tt : 650 F. **Daniel ONIGA, 117, rue de Courcelles, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.63.80.22.**

Vds NES, px : 800 F + 3 jx + 2 man. + robot + zapper. **Pascal LINET, 6, allée de Cossigny, 77170 Brie Comte Robert. Tél. : (16-1) 64.05.52.88.**

Stop ! Vds NES + 1 jeu (Super Mario Bros 2), px : 400 F, port inclus. **Stephan CORBELLA, 58, av. Godillot, bât. B, Les Palmiers, 83400 Hyères. Tél. : 94.38.84.04.**

Vds jx sur NES Kid Icarus + Wizards Warriors + Trackn' Field, Blades, Fsteel : 500 F le tt. **Christophe CHAUVIN, 7, rue des fours, 83560 Vinon-sur-Verdon. Tél. : 92.78.83.42.**

Vds NES + 2 jx (Gun Smoke et SMB 1), px : 550 F. **Anthony AYOUN, 78, av. de Ceinture, 95380 Enghien-les-Bains. Tél. : (16-1) 39.89.61.76.**

Vds NES + NES Max + SMB 3 + Duck T. + World Cup : 1 000 F à déb. ou éch. ctre MD + 2 jx. **Jérôme QUERE, 1, rue Ernest-Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 40.93.53.34.**

Vds NES + robot + pist. + 9 jx + 2 man., px à déb. **Sébastien MONCOEFFE, 16, rue du Moulin-Bailly, 92250 La garenne-Colombes. Tél. : (16-1) 47.85.08.01.**

Stop ! Vds jx NES de 150 à 190 F (SMB 1 et 2, Zelda 2, Life Force, TMHT), vds NES + jx. **Stéphane EMERIAUD, 26, rue du Marais, 44860 Pont-Saint-Martin. Tél. : 40.32.72.20.**

Vds jx NES : 200 F pce : S. Mario 1, Batman, Megaman, TMHT, Ikari Warrior, Castlevania. **Pierre OEHLER, 15, rue Joffre, 57300 Hagondange. Tél. : 87.71.19.63.**

Vds sur NES : Ghostbusters 2 : 150 F, Zelda 1 : 150 F, Kung Fu : 150 F, Ikari Warriors : 150 F, TMHT : 200 F. **Romain GALLET, vallée Collin, bât. 2.2, appt 243, 91150 Etampes. Tél. : (16-1) 64.94.65.22.**

SEGA

Vds Sega M.S. II + joys + 3 jx : 600 F. **Nicolas HIFF, 7, rue Staedel, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.39.58.43.**

Vds ou éch. sur M.S. S : jx Alex Kid I, Cloud Master, Bubble Bobble, Transbot, World Games. Cher. Vigilante, Shadow dancer, Worder Boy II ou III. **Grégory PETIT, 80, rue St-André, 59800 Lille. Tél. : 20.55.60.97 (ap. 20 h).**

Urgent ! vds nbx Hits SMS entre 150 et 200 F (Sport JDR, Shoot, Beat), TBE, à saisir. **Josette BIRMELE, 9, av. de la Croix du Sud, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : (16-1) 45.47.54.66.**

Vds 5 jx Sega M. S. (Golden Axe, Thunder Blade) : 50 à 150 F + 1 grat. **Frédéric CARTIGNY, 6, 11 av. Anatole-France, 59282 Douchy-les-Mines. Tél. : 27.44.15.98.**

Vds pist. Sega à 290 F. **Cédric ANTOINE, 50, av. St-Rémy, 57600 Forbach. Tél. : 87.85.07.56.**

Vds Sega M.S. + 1 man. + 2 jx : 600 F. **Julien GONZALEZ, 150, bd Massena, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.06.95.**

Vds 3 jx Sega MS : Super Tennis : 80 F, World Games : 150 F, Dble Dragon : 150 F. **Luc HESPEL, 4, rue Danton, Le Moulin de Guérry, 17100 Saintes. Tél. : 46.74.55.63.**

Vds Sega M.S. + 2 man. + 4 jx. Px : 500 F. Vds jx sur Master systeme, entre 200 et 300 F. **Azedine KACHER, 6, rue Frédérique-Magisson, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.57.86.55.**

Vds TBE Master Syst. + 13 jx + 2 man + pist. + cadeau : 1 700 F. **Michaël ARDITTI, 2A, av. Boileau, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (16-1) 39.62.89.22.**

Vds Sega + 6 jx (Thunde Blade) : 900 F. Urgent. **Franck GRAFF, rue de Pommard les Erables, 21800 Chevigny-St-Sauveur. Tél. : 80.46.32.27.**

Vds Sega + 2 man. (1 speciale) + 8 jx val. : 3000. Px : 1 000 F. **Baptiste PONCELET, 104, av. Jean-Jaurès, 51100 Reims. Tél. : 26.88.39.31.**

Vds MS + 1 jeu (Speed Ball) 500 F px à déb. **David VANDERHAEGHE, 4, ch. de la Concorde, 69130 Ecully. Tél. : 78.34.18.06.**

Vds 2 K7 pour Sega, Spellcaster et American Pro Football : 200 F pce ou 350 F les 2. **Mohamed BADAOUI, 3, place Ravel, 62138 Douvrin. Tél. : 21.40.95.55.**

Vds MS + pist. + 11 jx (Wonderboy 3, R-Type, Psycho-Fox) px : 1 900 F ou 150 F pce. **Rémi AMOROS, 5, rue Antoine Cavoisier, 39000 Lons-le-Saunier. Tél. : 84.47.19.97.**

Vds Sega MS + 3 jx : Battle out Run, Alex Kid in Shinobi, World et Alex Kid in Miracle. **Franck MAGRO, rue de la Source, 38320 Bresson. Tél. : 76.62.25.40.**

Vds jx Sega MS : S.Sragon, Out Run, Casino G, D. Hawk, After Burner, px : 140 F. **Alexandre SCHMITT, 24, rte de Sarrebourg, 57400 Buhl-Lorraine. Tél. : 87.23.91.09.**

Vds Sega M.S. II + 4 jx Sonic, Mickey, Alex Kid et Shinobi : 600 F. **Laurent CARRERE, domaine du Parc bleu, 12, allée des Platanes, 13480 Calas. Tél. : 42.69.13.81.**

Vds sur M.S. AE Rial Assault ou éch. ctre The Lucky Dime ou Astérix. **Jean-Noël GUIDICI, 1, rue des Muriers, lot. Les Piboules, 13118 Entressen. Tél. : 90.50.57.97.**

Stop Affaire ! vds Megadrive TBE franç + 4 jx (Sonic, Quackshot) + 2 man (Pro 2) : px : 1 200 F. **Laurent AUGADE, 72, av. Lavoisier, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (16-1) 39.62.75.93.**

Vds M.S. plus + 6 jx (R-Type, Ghouls'n Ghost, Wonderboy III) : 1 000 F. **Nicolas GAULIER, 63, av. Danielle-Casanova, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.82.08.60.**

Vds Super Monaco GP : 250 F. **Cyril OMNES, 19, rue de la Chaussée, 91460 Marcoussis. Tél. : (16-1) 69.01.87.30.**

Vds Sega MS + 11 jx (Shinobi, Tennis etc.) val. : 4 500 F cédé à : 2 400 F. **Arnaud DURAND, 20, rue Richard-Wagner, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.58.67.**

Vds Sega MS + 8 jx + 3 man. + pist. + lunet. 3D + 1 jeu 3D. TBE. Val. : 4 700 F, px : 2 500 F. **Laurent NEHLICH, 34, av. du Président Pompidou, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.01.85.02.**

Vds jx MS Dble Dragon Super Monaco, Indiana Jones : 200 F pce, Thunderblade : 150 F. **Romuald GAPIHAN, 4, rue de la Corderie, 35290 St-Meem-le-Grand. Tél. : 99.09.66.57.**

Vds Sega MS + pist. + 2 man. + 3 jx (au pist.) + 4 jx Mickey, Shinobi : 1 000 F. **Christophe ROSATI, 118, rue Balzac, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.81.99.99 (ap. 17 h 30).**

Vds jx MS : 19 jx (Basket 1 et 2, Enduro Racer, Spell Caster, Psychofox, Alex Kidd 3 et 4, etc. entre 150 et 300 F. **Sébastien DJEMA, 8, rue Gustave-Charpentier, 94240 l'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 46.87.64.49.**

Vds M.S. + 9 jx + 2 man. Px : 1 500 F. **Arnaud CASTEL, 1, rue Sané, 29200 Brest. Tél. : 98.80.15.28.**

Vds M.S. + Laser + 13 jx Sonic Phycho Fox : 1 100 F. **Alexandre D'HONOT, 59, rue Maxence-Ven-Deermeerch, 59223 Roncq. Tél. : 20.03.10.65.**

Vds Sega MS + 2 man + 6 jx (Monaco GP, Slapshoot, After Burner, Shinobi, Greatbasket) : 1 000 F. **Régis ETANCELIN. Tél. : 39.95.08.92.**

Cyborg Hunter : 150 F, Wonder Boy I : 200 F, Battle Out Run : 250 F. **Cédric DEVAUTOUR, 97, place de l'Eglise, 79410 Echire. Tél. : 49.25.20.05.**

Vds SMS + 3 man + pist. + 3 jx, TBE : 400 F cause Neo-Geo, urgent ! **Julien ANTHORE, rue Félix-Faure, 76170 Lafrenaye. Tél. : 35.38.24.09.**

Vds M.S. 2 + 3 jx, neuf, val. : 1 130 F, px : 500 F. **Julien RIDEAU, 24, av. Roger-Salengro, 92290 Chatenax-Malabry. Tél. : (16-1) 46.61.42.23.**

Vds TBE, M.S. + 2 man. + Rapid Fire + Grosse man. + 12 jx : 1 500 F. **Mathieu MANIERE, 41, résidence-Loraine. Tél. : 64.39.63.90.**

Vds Sega M.S. + 3 jx : 700 F + 1 man. **Isabelle LIGE, 14, allée des Jonquilles, lot. des Grands chênes, 63310 Randan. Tél. : 70.56.11.43.**

Vds M.S. 2, 1 man., 2 jx (Alex Kid, Shinobi) en TBE (déc. 91) ss gar. : 550 F. **Julien THOMAS, 21, rue du petit Orme, 28120 Illiers-Combray. Tél. : 37.25.48.85.**

Vds M.S. T.B.E., 2 joypad + Alex Kidd in MW : 399 F ou 500 F + Sonic, Mickey ou WBoy 3 ! **Stéphane DOLE, Fleury, 02600 Villers-Cotterets. Tél. : 23.96.24.00.**

Vds 9 jx Sega M.S. + (Mickey, Golden Axe, Wonderboy 1, Shinobi, Sonic, Rambo 3 (+ pist.) : 1 500 F. **Germain BIGOU, hameau de Crémal, 30260 Corconne. Tél. : 66.77.47.99.**

Vds M.S. II + 15 jx : Psychofox, Moonwalker, Strider, etc., val. : 5 390 F, cédé : 2 150 F à déb. **Julien MAESTONI, Résidence des Iles, 520000 Ajaccio. Tél. : 95.21.82.71.**

Vds M.S. + gamegear + Colums : 1 200 F, vds autre gamegear + adapt. MS + Colums : 1 000 F. **Jérôme VERTEY, 10, av. du Nord, 95230 Soisy-sous-Montmorency. Tél. : (16-1) 34.17.41.55.**

Sega peu servi 1 man. + 3 jx Alex Kidd, Aztec, Adventure, Spiderman. **Patrick CAMPISI, lot. St-Jean, n° 24, rue Paul-Eluard, 13730 St-Victoret. Tél. : 42.89.86.92.**

Urgent ! vds MS (Alex Kid) + 2 man + 3 jx (Vigilante, Sonic, Shinobi) px : 1 000 F. **Nicolas MILTEAU, place des Marroniers, Oirou, 79100 Thouars. Tél. : 49.96.51.21.**

Vds M.S. + pist. + 12 jx + 1 à 4 man. au px incroyable de 1 550 F. **François BEGER, 14 bis, rue Guenot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.73.34.53.**

Vds MS + 2 man + 4 jx : 650 F, éch. ou vds, Forgotten, WD. T.B.E., Urgent à déb. **Frédéric HUREL, 116, rue Jean-Jacques, Rousseau, 59370 Mons-en-Baroeul. Tél. : 20.56.60.31.**

Vds SMS + 9 jx + (2 jx) le tt : 1 300 F ou 8 jx : 900 F (val. : 3 000 F) (SP. Castar, Wom 2) ou 200 F PC. **Sylvain LEBLANC, 23, rte des Grovaisons, 91290 Arpajon. Tél. : (16-1) 64.90.08.01.**

Vds SMS + 10 jx + 2 man + joy + joy Avion + pist. : 1i500 F ou éch. ctre Gamegear. **Julien DELMAS, 787A, rue de Louga, 12100 Millau. Tél. : 65.61.24.02.**

Vds jeu SMS Vigilante : 150 F px à déb. **Emmanuel DANDREA, 24, av. du Frigoulet, 34660 Cournonterral. Tél. : 67.85.04.02.**

Vds M.S. + 7 jx + 2 Pad + ctrol Stick + Rapidfire + Pist. Urgent, px : 600 F. **Richard COUDERC, St-André, Les Plantes de Vidal, 33220 Saint-Foy-la-Grande. Tél. : 57.46.45.33.**

Vds Micro Sega SC 3000 (1984) + 6 jx + Basic + Magneto K7 Sega + man. le tt : 800 F. **Frédéric BUCHOLZER, 93, bd D'Aulnay, 93250 Villemomble. Tél. : (16-1) 45.28.82.20.**

Vds Sega M.S. + 2 man + 6 jx (Sonic, M.M. Castle, G.Ghosts, Out Run, etc.) val. : 2 500 F, cédé : 1 500 F. **Bastien BARBERI, 83560 ST-Pierre St-Julien le Montagnier. Tél. : 94.80.07.96.**

Vds jx MS (9) de 125 à 150 F. **Sidney GROSDIDIER, 3, allée Daguerre, 91000 Courcouronnes. Tél. : (16-1) 60.77.69.64.**

Vds Sega MS + 2 man + pist. + 4 jx tir + 5 jx, cédé : 1 200 F ou 150 F le jeu. **Matthieu MILAN, 440, rue des Vannes, 58130 Urzy. Tél. : 86.38.53.63.**

Vds Sega MS + pist. + Super Tennis + Altered Beast + dble Dragon + Ninja + Secret + Wonder 2 : 1 300 F. **Michaël FARDELIN, 7, allée de Trèfle, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 69.28.62.40.**

Vds Master S. + 9 jx, After Burner, Vigilante, etc. 1 200 F. **Thomas LANNOU, 9, rue Roger-Salengro, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 30.56.34.58 (ap. 18 h).**

Vds, éch. SM, 2 mans + 9 jx (Out Run) Tennisace, (Shinobi) : 1 300 F ou ctre PC Engine Coregrafx. **Nicolas MESSIEZ-PETIT, 69, bd de l'Hôtel-de-Ville, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.69.32.73.**

Vds Sega M.S. + 5 jx, px : 750 F ou 120 F pce. **Didier WANG, 18, rue Pastourelle, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.78.91.65.**

Vds Sega MS + 2 jx : 300 F ou vds jx de 40 à 180 F. **Emmanuel VICCOCQ, 7, rue Gérard-de-Nerval, 77340 Pontault-Combault. Tél. : (16-1) 64.40.97.79.**

Vds Sega MS + 2 joys + 5 jx (Hang-DN + After Burner + Golden Axe (ss gar.) px : 700 F. **Florent LEBON, 33, rue Blanche-Hottinger, 77600 Guermantes. Tél. : (16-1) 64.30.66.50.**

Vds M.S. + 2 jx. TBE : 390 F. **Yanis LAFON, 82, rue de Périgueux, 24300 Nontron. Tél. : 53.56.22.51.**

Vds SMS + 2 controls Sticks + 1 joy + 8 jx Golden Axe, Black Belt, val. : 700 F. **François-Xavier ZAFRA SANCHEZ, 3, rue Abel, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.41.25.44.**

Vds Phaser + lunettes + 22 jx (oui ! aa) (YS) Rambo 3, Ultima 4) : 2 500 à 3 000 F. **Andrew KABELIS, 33, rue de Parsignies, 7130 Binche Hainaut (Belgique). Tél. : 00.32.64.36.91.76.**

Vds M.S. + (25 jx : R-Type, Dble Dragon) + pist. + lun. 3D + 3 joys. Px : 2 950 F. **Xavier HARMAND, 47, rue des Chantereines, 93100 Monteguil. Tél. : (16-1) 42.87.75.87.**

Vds M.S. 2 neuve (août 91) + Alex Kidd, 1 man., 1 prise Péritel : 400 F. TBE. **Arnaud L'IBESSART, 357, route de Mons, 59600 Maubeuge. Tél. : 27.64.81.12.**

Vds Sega MS : 350 F. Vds jx : 150 F (Sonic Moonwalker Ghauls Ghost, Eswat, Out Run, Myhéro). **Maritel LE BACQUER, 51, rue des Fauvettes, 95380 Puiseux-en-France. Tél. : (16-1) 34.68.86.31.**

Stop Affaire ! vds SMS + jx + 2 man + pist. : 1 350 F. **Ludovic UZAN, 35, av. de Gravelle, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 48.93.19.37.**

Vds MS 3 joys + Pro + 9 jx : Populous, Alex, Shinobi, Pachania, Wonder 3, Out Run, tt : 1 700 F. **Philippe LOPEZ, 12, rue des Patriarches, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 47.07.61.77.**

Vds Sega MS + 2 man + 6 jx (Sonic, Mickey, G.Ghost, Out Run), val. : 2 500 F, cédé : 1 500 F à déb. **Bastien BARBERI. St-Pierre, 83560, St- Julien-le-Montagnier. Tél. : 94.80.07.96.**

Halte ! vds jx Sega, M.S. : Altered Beast, Golden Axe, Vigilante, TBE. Px à déb. **Mathieu CARDONA, BOURRON, 56150 Baud. Tél. : 97.39.00.61 (W.E.).**

Vds Sega M.S. + jx (9) (Mickey, Bubble Bobble, Psycho Fox, etc.) le tt : 1 450 F. **Thomas DUCRES, HLM les Cros Bata, St-Saturnin-les-Avignon, 84450. Tél. : 90.22.40.06.**

Vds Sega M.S. : 1 700 F + 10 jx + tire RP (Sonic Moonwalker R-Type, etc.). **Frédéric DOCO, 3, rue Elie-Denoix, 19100 Brive. Tél. : 55.86.82.19.**

Vds Sega M.S. + 5 jx (Wonderboy 2, Tennisace, After-Brner, etc.) le tt : 800 F. **Igor KARAGOZIAN, Quartier des Tours, 26540 Mours St-Eusède. Tél. : 75.02.71.97.**

Vds M.S. + pist. + control stick + 1 joys + 9 jx (GP Monaco) : 1 500 F. **Anice LAJNEF, 9, rue Geoffroy-Langevin, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 42.78.13.75.**

Vds SMS + 6 jx (Alex Kid Thunderblade, Dinamite Dux, Mickey, Golde Axe : 1 500 F. **Jérôme TROUILLET, 5, rue du Lycée Camille-Claudel, 59610 Fouries. Tél. : 27.60.01.60 (poste 58).**

A Saisir, Sega + 9 jx neuf, Mickey, etc. le lot : 1 200 F. **René PRADE, La Grande-Bastide, Villa n° 26, 13260 Cassis. Tél. : 42.01.04.91.**

Vds SMS II, ss gar. + 2 man + 5 jx : Sonic Moonwalker Wonderboy 1, etc. TBE : 2 000 F. **Florent GEORGE, 1 bis, rue Vignet-Trouvé, 69270 Fontaines-sur-Saône. Tél. : 78.22.06.68.**

Affaire. Vds 19 K7 + Console : 2 900 F, cse dble emploi. **Isabelle BOUDIN, 19, rue des Acacias, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 60.63.95.11.**

Vds Sega M.S. + 10 jx : dble Dragon, Mickey, etc. Px : 1 500 F. **Dejan ZIVANOVIC, 16, rue Jean-Moulin, 90100 Delle. Tél. : 84.56.35.87 (ap. 17 h).**

Vds Sega M.S. + 2 man., 2 jx Alex Kidd en Battle Out Run, Px : 400 F. **Sébastien RAMASSAMY, 16, rue Pablo-Néruda, Résidence Domaine Lac, 77200 Torcy. Tél. : (16-1) 60.05.31.73.**

Vds MS + rapide Fire + 8 jx + emb. orig. ensemble ou sép. faire offre. **Tony VILLALPANDO, lot, La Calcine, 66300 Lauro.**

Vds jx MS : 200 F pce. After, Burner, Dynamit Duck, Chase HQ, Wonderboy 2. **Arnaud GABORIT, 27, bd de finlande, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.85.03.40.**

Vds Sega M.S. + 4 jx (Golden Axe, Indiana J.) ss gar. Px : 700 F. **Jérôme LAGUIONIE, Le Sebrat, 24750 Champcevinel. Tél. : 53.04.64.66.**

Vds M.S. + Alex Kid (int.) + Shinobi + Ghot House : 600 F (550 mini). **Johann RENEL, rue des Aérostiers, Gambresis, 27000 Evreux. Tél. : 32.31.26.72.**

Vds Sega M.S. + K7. **Mickaël RUYSSCHAERT, 6, av. Paul-Doumer, 59130 Lambersart. Tél. : 20.09.36.33.**

Vds SMS + 7 jx (Sonic, Populous, Pacmania) TBE : 1 800 F, à déb. **Benjamin BORD, 46, cours Emile-Zola, 84800 L'Isle-sur-La-Sorgue. Tél. : 90.20.64.25.**

Vds Sega M.S. TBE + 7 jx (Mickey, Strider) + 2 man. : 1 300 F. **Geoffroy DE MATA, domaine du Lac-Bleu, allée Roumestan, 13480 Calas. Tél. : 42.69.02.91.**

Urgent, vds jx MS (160 F pce, 300 F 2 jx) After, Burner, Chasehq, Wonderboy 2. **Arnaud GABORIT, 27, bd de Finlande, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.85.03.40.**

Vds Master Système : 300 F. **David HENOCQ, 32, rue, Thénard-la-Haut-Epine. Tél. : 86.87.35.40.**

Vds MS B.E. + 6 jx, val. : 2 310 F. Px : 1 650 F + raq. Tennis grat. ou MS II, ss gar. + Alex Kid : 400 F. **Frank BALLESTER, 4, allée des Hortensias, 69150 Décines-Charpieu, Champs-Blanc. Tél. : 78.49.67.83.**

Vds Sega M.S. + Golden Axe + 2 man. + alex Kid : 450 F à déb. **Carol RAVELLI, 56, rue de l'allée Groult, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.32.53.01.**

Vds M.S. Plus + 13 jx : Goldens Axe, Dynamite Dux : 1 500 F. **Sébastien Cyril SEVIN, 2, rue Jean-Rostand, appt 367, 33320 Eysines. Tél. : 56.57.64.19 (ap. 18 h).**

Vds SMS + Super Hang on Saphari, Hunt World, Soccer Konoc, Out Boxing, Golden Axe, Tennis : 1 500 F. **Benjamin CHOURAQUI, 46, av. Nuel. Tél. : 47.64.16.52.**

Vds jx M.S. 140 à 240 F, Super Monaco GP, etc. **Yann GUILLAMOT, 8, allée Colette, 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.40.50.**

Vds Sega MS + Pist. + man. : 350 à 400 F. Vds 4 jx (S. Monaco GP, Shinobi, ect.) 150 à 850 F. **Alban LACHAMBRE, 5, rue du Pré aux Filles, 39200 Saint-Claude. Tél. : 84.45.03.12.**

Vds MS + 2 jx + man. infra rouge, val. : 1 200 F. px : 700 F ou éch. ctre Gamegear ou Lynx + jx. **Jean-Marc RINAUDO, 4, le Cours, 83119 Brue-Auriac. Tél. : 94.80.91.64.**

Vds jx SMS, TBE de 75 à 200 F (dble Dragon, R-Type, Golden Axe) ou éch. ctre autres jx. **Bryan DUPLUS, 5, rue Romain-Rolland, 85100 Château-d'Olonne. Tél. : 51.32.98.80.**

Vds MS + 2 man + pist. + 3 jx. Px : 350 F. Vds jx : 150 F. **Lionel WALRAWENS. Tél. : 61.86.39.89.**

Vds MS + autofire + 2 man. + Stick + 1 jeu : 700 F et jx de 150 à 250 F (Sonic, R-Type) TBE : 90 F. **Sébastien GINOULHAC, 3, rue Lavoisier, 33150 Cenon. Tél. : 56.32.18.98.**

Vds SMS + Phaser + Lun. 3D + 7 jx : 1 000 F. Vds jx SMS Lynx GBoy : 150 F. Ach. jx GGear Megadrive. **Rüdig JOSSIOME, 19, Square Mallarme, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.62.81.78.**

Vds M.S. + pist. + 10 jx. TBE : 1 600 F. **Pierre SALOM, Rés. Parc de Suzon, 159, chemin de Suzon, 33400 Talence. Tél. : 56.80.61.33.**

Vds SMS 2 + 2 jx : 400 F, ach. jx Gameboy. **Kiasutheen MOUGAMMADOU, 16, rue du Corbillon, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.09.13.70.**

Vds Sega M.S. II + Alex Kid, neuve : 400 F. **Thomas DUPUY, 31, rue du Petit-Muse, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 48.04.97.35.**

Vds Sega M.S. + 9 jx (Sonic-Moon, Shinobi, Dble Dragon) : 2 800 F. **Thibaut HOFF, 5, 11, Passage des Poilus, rés. la Chapelle, 57500 Saint-Avold. Tél. : 87.92.21.31.**

Vds jx Sega MS max : 160 F + éch. ou vds jx MD petits px. **Loïc LEBRUN, Place de Vesvre, 71430 St-Vincent-Bragny. Tél. : 85.81.21.39.**

Vds SEGA MS + 2 man + 4 jx (Alex Kidd 4, Chase HQ, etc.) px : 850 F. **Christophe CHOQUEZ, Cité Jules-Auffret, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.32.53.62.**

Vds SMS + 5 jx et Gameboy + 2 jx : 1 500 F, Génial, Hein ? à déb. **Patrice VIRGILIO, 2, rue Dr Gallavardin, 69800 St-Priest. Tél. : 78.20.81.01.**

Stop, vds Sega MS + 3 man + 15 jx, bon état. Px : 2 000 F (à déb.). **Guillaume ISNARD, Grde rue Les Mayons, 83340 Les Mayons. Tél. : 94.60.00.12.**

Vds MD Jap. + 2 joy + 12 jx (Sonic, Street of Rage) : 3 500 F. **Nicolas BOUSSAC, 37, allée Paul-Fort, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.83.73.85.**

Vds Sega M.S. II + 4 jx (Sonic, Vigilante, Ghost House, Moonwalker) + 1 man + 1 joys. **Nicolas GAUD, Le Bas L'Hommais, 37320 Esvres. Tél. : 47.26.52.46 (ap. 17 h 30).**

Vds M.S. + 14 jx + 2 controls Sticks : 2 500 F ou vds jx sép. **Christophe GARNIER, 6, Square Perronet, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.24.21.19.**

Vds Master 2 + man. + 4 jx (Sonic Golden Axe War.) ss gar. Val. : 2 000 F cédé : 100 F. **Childéric PICART, 1, impasse de la Dime, 95450 Seraincourt. Tél. : (16-1) 34.75.75.61.**

Vds jx SMS : Sonic, Ghost-House Dynamite-Dux, hang On, entre 75 et 250 F. **Aurélie CANILLOS, 27, rue A.-Paré, 66250 St-Laurent-Salanque. Tél. : 68.28.09.56.**

Vds Sega MS + 1 man. + pist. + 4 jx (intégrés) px : 700 F. **André BARTHELEMY, 1, place Georges-Blanc, 83570 Cotihnac. Tél. : 94.04.70.32.**

Vds jx Sega M.S. (Rambo III, Wonder Boy III, Power Strike) + ordi, et jx GB. **Cédric BISSON, 160 A, rue de Lazenay, 18000 Bourges. Tél. : 48.67.97.05.**

Vds jx Mickey et dble Dragon, Alex Kidd, HT.W : 200 F pce. **Régis PONCET, 28, av. Pasteur, 39570 Montmotrot. Tél. : 84.43.09.49.**

Vds Sega, MS + 4 jx, Sonic, Mickey etc. : 1 300 F ou éch. pour Mega. **Elvis SANTOS, 40, bd Jean-Moulin, 16000 Angoulême. Tél. : 45.61.70.92.**

Vds Sega M.S. + 10 jx Mickey, Populous, Kick off etc. : 1i500 F ou vds jx sép. **Nicolas CHAMPAGNAC, 15, allée des Cèdres, 69100 Villeurbanne. Tél. : 72.37.22.52.**

Vds Sega MS, TBE + Light Phaser + 6 jx (Alex Kid Black Belt, After Burner, Trap, etc.). **Cédric SOULARUE, 6, chemin de Villeneuve, 95510 Vienne-en-Arthies. Tél. : (16-1) 34.78.15.59.**

Vds SMS + Phaser + 1 jeu Phaser + 1 control Stick + 6 jx : 1 300 F (val. : 3 000 F). **Olivier ETCHEBERS, Villa urbasa, 64220 Irouléguy. Tél. : 59.37.12.93.**

Vds Sega M.S. + 13 jx (Sonic, Italy 90, Monaco) etc. Px : 2 500 F. **Benjamin CHARY, 451, rue André-Malraux, 76360 Barentin. Tél. : 35.92.39.26.**

Stop ! vds Sega M.S. + pist. + 4 jx (Vigilante, Battle Out Run) : 1 000 F. **Julien BARBIER, 40, av. Fernand-Coin, 33140 Villenave-d'Ornon. Tél. : 56.98.72.79.**

Vds M.S. + man. + pist. + 7 jx (Shinobi, Out Run, California Games) px : 1 000 F. **Cédric ZAPPAREDDU, Hôtel de l'Europe, 07260 Ardèche-Joyeuse. Tél. : 75.39.51.26.**

Sega M.S. + 1 jeu + 2 man. **Cédric BARBIER, Le Ruisseau, Naunaveys, 26400 Crest. Tél. : 75.76.74.39.**

Vds Sega MS + 2 man + pist. + 7 jx (Golden Axe) val. : 3 300 F, px : 2 000 F. **Basile PROVOST, 28, Fg Montmartre, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.46.59.99 (de 18 à 19 h).**

Sega MS, TBE + 2 man. + 7 jx (Alex Kidd, Afterburner, Dble Dragon, The Ninja) : 1 800 F. **Thibault LECOMTE, La Roche, 28330 Coudray-au-Perche. Tél. : 37.29.13.14.**

Vds Sega + pist. + man + 7 jx. Val. : 2 740 F, px : 950 F. **Fabien ROUSSEAUX, 2, rue du Marsaou, Hauteurs St-Jean-de-Cannes, 83600 Frejus. Tél. : 94.40.34.11 (ap. 18 h).**

Vds Pacmania M.S., neuf : 275 F. Vds 6128 + 20 jx + joy : 2 100 F. TBE (coul.). **Bruno RICAUT, Flamarens, 32340 Miradou. Tél. : 62.28.68.38.**

Sega M.S. 11 jx, World Cup 90, Sonic, Tennis Ace Mission Impossible, etc. Vite. **Régis LATGER, 47, rue Doudeauville, BP. 29, 75018 Paris.**

Vds Sega MS + Pist. + 2 joy + Rapid Fire + 28 jx. TBE. Le tt cédé : 3 000 F. **Sébastien LOUVET, 6, rue du Dr-Louvet, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.90.67.09.**

Vds M.S. 2 + Strider + Tennis + D.Dragon + Joypas + Joys, le tt : 750 F. **Jacques-Olivier BENESSE, 1, rue des Vergeaux, 80000 Amiens. Tél. : 22.80.00.08.**

Vds Golden Axe, Alex Kidd, HTV, Wonderboy 3, CasinoGames, IndianaJones. : 200 F pce. **Fabien LANG, Le Tricastin, 26130 St-Paul-trois-Châteaux. Tél. : 75.04.93.02 (ap. 19 h 30).**

DÉMENT ! 3 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA

Pour fêter l'ouverture de ces magasins

Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE* pour 500 F d'achats ou plus

(*)Offre d'une valeur de 145 F valable aux Magasins MICROMANIA LES 3 MOULINS, MICROMANIA LES CHAMPS, MICROMANIA LYON (Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro . 69000 Lyon
Tél. 78 60 02 29
NOUVEAU À LYON

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile/Métro Havre Caumartin
75001 Paris . Tél. 42 56 04 13
NOUVEAU 180

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux . Tél. 93 62 01 14
NOUVEAU

HERO - Tél. 93 88 33 38

MEGDRIVE

Vds Megadrive jap. + 8 jx + Arcade Power : 2 800 F ou éch. Neo-Geo ou SFC, poss. vte sép. **Sébastien HOUALET, 51 bis, rue de la Garenne, 61300 L'Aigle. Tél. : 33.34.34.88.**

Vds Megadrive + 7 super jx + 2 man., cédé à 2 700 F. **Yann VALLANT, 37, rue Roger, 34410 Serignan. Tél. : 67.39.56.51.**

Ach. jx Neo-Geo et Megadrive. Vds PC Engine + 2 man. + 1 dbleur + 3 jx : 1 300 F. **Romain GANNE, 2189, rue des Marronniers, 57070 Metz. Tél. : 87.36.26.11.**

Vds jx nvtés sur MD, SFC et PC Engine. Ech. jx sur Neo-Geo. **Stéphane, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.79.02.**

Ech., vds Megadrive + 7 jx : Sonic, Mickey + adapt. cart. jap. : 3 000 F ou ctre Superfamicom + jx. **Fabien LE BRETON, 31, rue des Iris, 14800 Touques. Tél. : 31.88.62.02.**

Vds Megadrive + 5 jx : 2 000 F + 4 jx : 1 800 F + 3 jx : 1 550 F + 2 jx : 1 300 F + 1 jeu : 1 000 F. Vds jx sép. **Léonard VASSEUR, 79, rue de Verdun, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.64.67.73.**

Vds ou éch. ou ach. jx sur Megadrive. Cher. S. Monaco GP, sonic, Street of Rage : 240 F. **Frédéric GODEFROIDT, 11/45, rue des Cotonniers, 59700 Marcq-en-Baroeul. Tél. : 20.31.34.77.**

Vds Megadrive + 8 jx (Quackshot, Sonic, Mickey, etc.) : 3 100 F. Vds Gameboy + 4 jx : 900 F. **Laurent LARUE, 37, colline des Pierres-Brunes, 86240 Smarves. Tél. : 49.88.55.88.**

Vds ou éch. jx : Marvel Land, Run Ark, Shadow of the Beast, Out Run, Laker CS Celtics. **Grégory BELACEL, 2, allée du Commerce, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 60.11.53.93.**

Vds jx franç. et jap. : 160 F, Moonwalker, Joe Montana Foot, Italia 90, Magical Boy, etc. **Xavier HARMANY, 47, rue des Chantereines, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 42.87.75.87.**

Vds ou éch. jx MD (Alterest Beast, Ghouls'n Ghost) : 200 F. **Christophe LAMENDIN, 64, rue de Melun, résidence du Bourg, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 64.10.83.79.**

Vds MD jap. ss gar. TBE + F22, Moon, Foot : 1 250 F. Vds NES TBE + 5 jx : Top Gun, etc. : 1 200 F. **Mourad GUEBLI, 4, rue Auguste-Renoir, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 42.37.73.26.**

Vds ou éch. jx Megadrive (Sonic, Alt Beast, Fantasia, Ghouls'n Ghost), cause : terminés. **Martin. Tél. : (16-1) 46.32.13.60.**

Vds 200-250 F Out Run, Fantasia, Gynoug, T. Force 3, Sh. Dancer, Dinoland, Boxe, Foot, etc. **Frédéric LIEVEQUIN, 8, rue de Fontenoy, 59000 Lille. Tél. : 20.52.51.15 (ap. 19 h).**

Vds Megadrive ach. déc. 91, peu servie + jx : Ghouls'n Ghost, etc. : 1 300 F. **Hernan VASQUEZ, 78, rue de Montreuil, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.74.47.97.**

Vds Last Battle : 295 F port compris. **Camille BARBARY, Le Vougelas, 26600 Mercurol. Tél. : 75.07.48.04.**

Vds sur MD : Sonic : 300 F, Centurion : 350 F, Golden Axe : 270 F, Truxton : 190 F et Road R. (neuf) : 390 F. **Laurent COURTAUD, 13, rue de Romesnil, 95300 Livilliers. Tél. : (16-1) 34.66.91.17.**

Vds 5 jx : A. Beast, Ken, Golden Axe, Gost Buster, Spiderman : 220 F pce ou le tt : 800 F. **Grégory YAPOUJIAN, 3, passage Rauch, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.79.92.57.**

Vds sur MD : The Immortals, val. : 489 F, px : 335 F. Vds sur NES Double Player : 310 F. **Maxence PEILLON, route de Lonzy, 69210 Saint-Germain-sur-l'Arbresle. Tél. : 74.01.23.08.**

Vds jx MD : Shinobi, Aft. Burner 2, Gynoug, Ghouls'n Ghost : 200 F pce + jx NEC à 200 F : FM Tennis,... **Pascal HOARAU, 5, impasse Auguste-Trebosc, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.37.23.**

Vds jx Megadrive 250 F pce : Battle Squadron, Gaiares, Musha Aleste, Bonanza Brothers... **Paul NGO, 6, rue du Moulinet, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.89.36.34.**

Vds Megadrive franç. + Sonic + adapt. jap. peu servi ss gar. **Samir ZEHANI, 58, av. des Pins, 38090 Villefontaine. Tél. : 79.96.24.49.**

Vds Megadrive jap. + 3 jx (F22 Intercep, Super Monaco GP, 688 Sub Attack) : 1 700 F. **Régis FAVAREL, Le Fraysse, 82200 Bas. Tél. : 63.04.99.50 (+ 18 h).**

Vds jx Megadrive (fr.) : Fantasia à 300 F, mickey, Strider, Monaco, Eswat, Thunderf. 3, Budokan à 250 F. **Grégory MALHERBE, 55 ter, allée Saint-Roch, 59400 Cambrai. Tél. : 27.81.10.65.**

Vds jx Megadrive (hits) petits px. **Julien CALDERARO, 69, rue Corvisart, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.38.86.**

Vds jx Megadrive (Sonic, Alien Storm, Quacshot, Fantasia) peu servi : 300 F. **Jean-Philippe VINCENT, 9, rue Cité Saint-Jean, 69100 Villeurbanne. Tél. : 72.04.15.25.**

Vds Megadrive jap. + 2 joypads + Street of Rage : 900 F, vds Mercs, Fantasy, Start 3, Populous, Sonic. **Alexandre BRAUN, 42-44, av. Foch, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.20.63.08.**

Vds ou éch. jx Megadrive (Wrestle War, Out Run, Sonic...) : 200 F pce. Ach. EA Hockey. **Michael GAUT, Montciel, 70000 Coulevon. Tél. : 84.75.08.06 (ap. 18 h).**

Vds jx MD Street of Rage, Strider, Golden Axe, etc. + vds moni. coul. : 700 F. **Renaud FESCHET, Les grés, 26230 Grignan. Tél. : 75.46.51.84.**

Vds jx MD : 300 F (Fantasia, Budokan, Ghosbusters, Super Hang-On Populous). **David HERBELOT, 21490 Clenay. Tél. : 80.23.29.05.**

Vds jx Megadrive : Won. 3 : 200 F, World Cup Italia : 200 F, Sonic : 250 F, Super Monaco : 250 F, Quack : 350 F. **Olivier MOREL, 5, rue Jean-Sullivan, 35000 Rennes. Tél. : 99.33.04.61.**

Vds Megadrive + adapt. (jap.) + jx (Moonwalker, Shadow Dancer, Sonic, Super Basket) : 1 200 F à déb. **Sylvain GARET, allée 6, Les Charmilles, chemin de la Vernique, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.41.71.**

Vds nbx jx Megadrive, Famicom, Neo-Geo, Gameboy, NEC. **William. Tél. : 39.60.70.38 (entre 18-20 h).**

Vds jx MD (Sonic, Mickey, Super Monaco GP, Streets of Rage). Vds jx NES + jx NEC (TBE). **Sébastien RACINE, 2, rue du Bois-des-Vignes, 77370 Nangis. Tél. : (16-1) 64.08.12.16.**

Vds Megadrive + 1 man. + 1 jeu état neuf. Px : 900 F. **Michel POUPON, résidence Le Four, 26, rue Jean-Cousin, 89100 Saint-Clément. Tél. : 86.95.48.81.**

Vds jx MD zoom : 200 F, Mystic Defender : 250 F, Fantasia : 350 F. **Fabrice FABER, 43, rue de Verdun, 77390 Courtomer. Tél. : (16-1) 64.06.89.13.**

Vds 8 jx MD (Quackshot, Sonic, Mercs, etc.) : 180 à 380 F. **Martial PREVOT, 748, av. Jean-Jaurès, 59790 Ronchin. Tél. : 20.86.01.21 (ap. 18 h).**

Vds, éch. A. Burner, spiderman, Alt. Beast. Cher. Devil Crash, Ghouls'n Ghost, Centurion. **Jérôme, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.53.09.06.**

Ech. jx Megadrive (Sonic, Battle Squadron). Vds Master System + jx : 600 F. **Arnaud GRANGE, 16, rue Anatole-France, 42120 Le Coteau. Tél. : 77.68.71.71.**

Vds jx Megadrive 688 Attack Sub. : 300 F, Super Monaco GP : 200 F. **Eric PERACHE, 19, bld Clément-Michut, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.68.32.08.**

Vds Megadrive jap. + 1 man. + 4 jx (Street of Rage, Aleste, Valis 3, Super Volley) : 1 600 F. **Benoît BONICEL, 213, rue de la Cité d'Endrausse, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.00.13.**

Vds MD + 10 jx (F22, Gaiares) + adapt., val. : 5 000 F, px : 3 500 F, urgent (poss. vte sép.). **Yvan GOUTTEBELLE, 20, rue de Noisement, 91750 Champcueil. Tél. : (16-1) 64.99.90.56.**

Vds MD + 23 jx, val. : 13 000 F, px : 4 000 F ou 150 F le jeu (Sonic, Donald, Theimortal). **Aurélien MORICE, 93, rue Joachim-du-Belay, 49100 angers. Tél. : 41.88.63.94.**

Vds MD + 11 jx : 3 990 F. Vds nbx jx. Ach. jx Famicom : 150 F. Vds NEC Coreg. : 600 F. **Gilles HERES, 45, rue de Sequigny, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 60.15.58.24.**

Vds MD fr. + Moonwalker, Last Battle, Darwin 4081 à 1 200 F. **Sylvain MYCHIKH, chemin d'Authèze, 84600 Grillon. Tél. : 90.35.28.11 (le W.-E. ou ap. 18 h).**

Vds Megadrive jap. + 1 jeu (Sonic), gar. 11 mois, urgent. Px : 1 000 F. **Grégory EDEL, Le Verdin, 38500 Voiron. Tél. : 76.65.61.87.**

Vds Dynamite Duck : 225 F, Super Real, Basketball : 250 F, Heavy Unit : 250 F, TWLN Hank : 225 F. **Fabien LELARD, 91, av. Marceau, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.47.32.90.**

Vds MD jap. + 13 jx + 2 Pad : 3 200 F ou éch. ctre NEC GT ss gar. + 6 jx. **Benoît MUNOZ, 20, rue de Cornouaille, 29170 Fouesnant. Tél. : 98.94.49.37.**

Megadrive + 2 man. + 2 jx (Strider, Monaco GP) ss gar. : 1 200 F. **Bruno LEFEUVRE, 12, rue Georges-Deniau, 91410 Dourdan. Tél. : (16-1) 64.59.42.98.**

Vds K7 à 280 F : Budokan, Sword of Sodan et Super Tunder Blade. **Thomas VERMYNCK, 19, rue de la Masse, 84000 Avignon. Tél. : 90.14.03.22.**

Vds MD + 8 jx (SMGP, Mickey, Shadow Dancer, SR Basket, etc.) : 2 500 F à déb. (val. : 4 600 F). **Mustapha AIT-MESGHAT, 5, rue Robert-Schumann, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.12.84.**

Eswat, Zoom, altered Beast pour seulement 350 F. **Benjamin BRUZEAUX, 14, passage François-Ducom, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.31.29.84.**

Ech. jx Megadrive Moon Walker, After Burner, vte poss. **Frédéric MENTOZZI, 23, rue Capitaine-Dessemond, 13007 Marseille. Tél. : 91.52.16.47.**

Vds MD + 8 jx + Pro 2 (Street of Rage, Sonic, Faery Tael, Tunder Force III, Quaqshot) : 2 500 F. **Lazare PETIT, 9, rue de l'Hautil, 78570 Chanteloup-les-Vignes. Tél. : (16-1) 39.74.44.95.**

Vds Megadrive + 7 jx Thunder Force 3, Donald, px : 2 600 F ou éch. ctre Atari 520 STE + jx + 2 joy. **Samuel VIEL, 64, rue du Grand-Val, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 49.82.46.07.**

Vds ou éch. sur Megadrive Shinobi + Gaiares (ch. F22, Toe Jam and Earl, Mercs, Undeadlin). **Thomas FLEISCHMANN, 33-2, rue Antoine-Lumière, 69150 Decines. Tél. : 78.49.58.21.**

Vds MD + 1 joy + Mickey + Sonic + Alt. + Gaiares pour 1 500 F ou éch. ctre SFC + 1 jeu + 2 joy. **Sébastien BERTRAND, chemin des Oures, 01330 Villars-les-Dombes. Tél. : 74.98.28.04.**

Vds sur Megadrive franç. : Moonwalker : 300 F (neuf). **Réginald LASSAGNE, chemin des Nigérades, 63119 Chateaugay. Tél. : 73.25.33.05.**

Vds Gameboy bon état + 2 jx (Tetris et Dble Dragon), px : 500 F. **Nicolas GODEFROY, 3, hameau des Cèdres, 77185 Lognes. Tél. : (16-1) 60.17.78.23.**

Vds jx Megadrive : Quack Shot, The Super Shinobi, Gynoug, James Pond 2, Thunder Force 3. **Pierre SANTAMARIA, 54, rue de Madrid, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.28.72.56.**

Vds Megadrive jap. + 7 jx (PS3, Sonic, F22...), gar. 5 mois + 2 man. (PR2), le tt TBE : 2 650 F. **Fabrice BAT, 62, rue Louis-Calmel ; 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 40.85.14.30.**

Ech. ou vds jx MD : 150 à 200 F : Eswat, Alfed Bast ; vds MS + Alex Kidd + B. Out Run neuf : 650 F. **BECHIR NEB-TAHAR, 41, rue de Flandres, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.37.51.90.**

Urgent vds Altered Beast : 200 F. **Grégory BAILLOT, 14, rue Edgar-Poë, 37200 Tours-les-Fontaines.**

Pro1 : 80 F Castle of Illusion et Wonderboy II : 250 F, Altered Best : 150 F. **Franck PAGLIERI, 17 bis, av. Thierry, 92410 Ville-d'Avray. Tél. : (16-1) 47.50.46.03.**

Vds jx MD After Burner : 250 F, Zany Golf : 200 F, Road Rash : 350 F ou éch. ctre Sonic, Monaco GP. **Mikaël BOYER, 46, rue de Sours, 28000 Chartres. Tél. : 37.34.79.61.**

Vds Centurion : 325 F, Spyderman : 300 F, Marvel Land : 325 F, Truyton : 200 F, St Sword : 325 F. **Fabien LELARD, 91, av. Marceau, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.47.32.90.**

Vds jx MD franç. Mickey M. : 300 F, jx jap. Vapor Trail : 300 F et adapt. : 50 F. **Denis CHERVAUX, 199, rue Jules-Valles, 58500 Clamecy. Tél. : 86.27.02.60.**

Vds jx Mega Darius II + Altered Beast pour 400 F ou éch. ctre Aero Blaster. **Dimitri LAMPIN, 12, rue Paul-Valéry, 77000 Melun. Tél. : (16-1) 64.52.42.52.**

Vds, éch., ach. jx Megadrive (poss. Alien Storm, Waip Rush, Bat. squ., Mickey : 200 F). Ch. jx GB. **Cyrille TRICHET, 280, av. des Eucalyptus, 06160 Juan-les-Pins. Tél. : 93.67.43.67.**

Vds Megadrive jap. + Arcade Power Stick + Pro 2 + 9 jx (Street of Rage, PS 3) : 3 200 F. **Joël LAFITTE, 3, av. Ernest-Grange, appt 281, 63300 Thiers. Tél. : 73.80.36.23 (H.R.).**

Vds pour Megadrive : Sonic + Altered : 270 F, Whip Rush : 160 F, Hard Driving : 160 F, le tt : 750 F. **Loïc BERTHELOT, 6, av. Gambetta, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.80.66.08.**

Urgent ! Vds Megadrive jap. + joy Pro 1 + 8 jx (Lakers VS Celtics, Gynoug, GP Monaco). Px : 3 000 F. **Jérôme PLASSERAUD, 3, rue Lapérouse, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.68.20.**

Vds jx MD (Golden Axe, Dick Tracy, Altered Beast). Ach. jx MD, poss. éch.). **Jean-Pierre DUBOIS, 10, rue François-Couperin, 45000 Orléans. Tél. : 38.83.55.77.**

Vds Megadrive + 1 jeu + 2 man. (1 autofire + stick) : 750 F sur Lyon et rég., 850 F autres. **Christophe GUILLOT, 11 bis, impasse Lindbergh, 69003 Lyon. Tél. : 72.34.08.59.**

Urgent vds jx : Mercs, Shadow of the Beast, Immortal (345 F pce), Thunder 3 : 245 F, Klax : 150 F. **Guillaume ROUSSET, 2, rue Pasteur, 69300 Caluire et Cuire. Tél. : 78.30.02.87.**

Vds jx MD : Decap'Attack, Super Monaco GP : 275 F pce, Truxton : 150 F, Quackshot : 380 F. **Jérôme KLEIN, 7, allée du Mont-Cenis, 54280 Seichamps. Tél. : 83.33.10.44.**

Vds Megadrive + 9 jx (Streets of, Mystic), val. : 4 800 F, px : 2 800 F, gar. 10/92. **Marco COMINO, 9, impasse de la Concorde, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.80.06.21.**

Vds MD complète + 6 jx (Mickey, Street of R., etc.) : 2 890 F. **Olivier MERLY, Saint-Amans-du-Pech, 82150 Montaigu-de-Quercy. Tél. : 63.95.20.54.**

Vds jx MD : Turrican : 250 F, Ghostbusters : 50 F, Arcade Power Stick : 300 F (TBE). **Olivier BOULLE, 8, av. Marie-Thérèse, 91400 Orsay. Tél. : (16-1) 69.28.41.14.**

Vds Megadrive jap. état neuf : 750 F. Vds jx ou éch. ctre jx GB. **Jérôme BIHAN, 17, rue des Ajoncs d'Or, 29260 Le Folgoet. Tél. : 98.83.34.42.**

Vds Megadrive franç. + 6 jx + man., le tt : 2 200 F (val. : 3 300 F). **Olivier CHAL, 102, bld Gallieni, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.42.24.75.**

Vds ou éch. jx Megadrive franç. sur Paris : Mickey, Spiderman et Donald. **Jean RENOUX, 6, av. Alphonse-XIII, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.20.65.29.**

Vds jx Megadrive (15) : 100 à 300 F (Quackshot, Harvel Land...) + jx Lynx : 120 F. **Fawzi SENDJAKEDINE, 16, rue Pablo-Picasso, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (16-1) 60.88.11.70.**

Vds jx MD Alex Kidd : 250 F, Wonder Boy 3 : 250 F, XDR : 150 F, Altered Best : 250 F, état neuf. **Thomas CARDON, 6, rue Les Marronniers, Panilleuse, 27510 Tourny. Tél. : 32.52.33.52.**

Vds (TBE), jx Neo-Geo, Superfamicom Megadrive et NES. **Patrick NALLINO, 1, impasse Les Malines, 91090 Lisses. Tél. : (16-1) 60.86.23.25.**

Vds Megadrive jap. + 1 jeu (Hellfire) + 2 man. (dont Pro-1) + câbles. Px : 1 000 F. **Julien GALLOIS, 6, rue Ernest-Renan, 95600 Eaubonne. Tél. : 39.59.01.10.**

Vds jx MD : Mickey + Strider 300 F pce, Fatal Labyrinth : 200 F, état neuf. **Jean-Baptiste THOMAS, 18, rue du Point du Jour, 54280 Seichamps. Tél. : 83.29.27.36.**

Vds Megadrive jap. Vds jx Centurion, Defender of Rome : 250 F. **David BRETON, 5, av. de Pommerols, 34510 Florensac. Tél. : 67.77.71.09.**

Vds MD jamais servie : 700 F et + de 60 jx de 200 à 350 F (Dble Dragon 2, Y's 3, M. Magic, Robocode...). **Kosal CHOU, 4, rue de Nantes, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.37.10.14.**

Vds jx Megadrive TBE (91) (Phantasy Star 2 et 3, Streets of Rage, Sonic, etc.), env. : 250 F. **David TERME, 212, av. d'Ares, 33700 Merignac. Tél. : 56.24.12.14.**

A ne pas manquer ! Vds Megadrive franç. + man. + adapt. cart. jap. + Italia 90 : 700 F. **Alpagut serin, 11, allée de la Haie Normande. Tél. : 39.98.04.30.**

Vds nbx jx MD (Fantasia, Musha, etc.) : 300 à 350 F pce. Cher. MD jap. + 2 man. : 600 F. **Gilles HERES, 45, rue de Séquigny, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 60.15.58.24.**

Vds jx MD pu entre 250 et 350 F, 11 jx Street of Rage. **Frédéric BUSCAIL, 22, rue du Pic du Gard, 31210 Montrejeau. Tél. : 61.95.68.07 (ap. 20 h).**

Vds Megadrive + 6 jx + 2 man. + Game adapt., px : 2 000 F. **Vincent THUEL, 9 ter, rue des Tilleuls, 95170 Devil-la-Barre. Tél. : (16-1) 34.28.74.36.**

Vds ou éch. jx MD (Eswat, DJ Boy, Gosbuster, Forgotten World, Truxton), bon état, px : 200 F. **Lionel BRUERE, rue Jean-Jupillat, résidence du Parc, bât. C4, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 48.90.42.17.**

Affaire ! Vds jx Megadrive : Sonic : 250 F, Revenge of shinobi : 200 F, quackshot : 300 F. **Arnaud BONY, 52, rue Feuillat, 69003 Lyon. Tél. : 72.12.07.83.**

Vds sur SM : Golden Axe, Alien Storm, Shadow Dancer, Decap Attack, Thunderforce 3 : 300 F pce. **Nicolas BREYSSE, Fareyrolles, Sanssac L'Eglise, 43320 Loude. Tél. : 71.09.64.91.**

Vds jx sur Megadrive (f.) : Eswat, Altered Beast : 250 F, 300 F ou éch. **Bechir BEN-TAHAR, 41, rue de Flandres, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.37.51.90.**

Vds Megadrive + 2 man. + 3 jx (Altered B., Streets of Rage, Road Rash) (ach. nov. 91). **Yanis BERROUKA, 19, rue Georges-Picot, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél. : (16-1) 45.98.08.63.**

Vds jx NEC, éch. jx Megadrive (Nec : F. Tennis, W. Shot), Meg. : S. Mon. GP, Basket, Heavy Hunit...). **Xavier ISSERT, Brancas Cazilhac, 34190 Ganges. Tél. : 67.73.67.32.**

Vds Golden Axe sur Megadrive franç. Px : 200 F. **David DUSSEAUX, La Grange Saint-Pardoux, Isaac, 47800 Miramont-de-Guyenne. Tél. : 53.93.88.15.**

Vds jx MD Curse : 100 F, Eswat, Battle Squadron : 200 F, J. Madden Foot : 250 F, Donald : 350 F. **Christophe ESCOT-SEP, 112, rue J.-J.-Rousseau, 65800 Aureilhan. Tél. : 62.36.42.77.**

Vds jx Sonic, Streets of Rage, World Cup, Italia 90, Altered Beast, Battle Squadron : 320 F pce. **Christian SAINTY, cité des Sept-Fontaines, 71700 Tournus. Tél. : 85.32.50.19.**

MD ach. ou éch. jx. Ch. Vapor Trail, Madden 92, Mercs, Undeadline, Viento, etc. **Jérôme MONTAUD, La Ribière-du-Bouchet, 87200 Saint-Brice-sur-Vienne. Tél. : 55.03.87.17.**

Vds jx MD : Gandg, Golden Axe, Shadow Dancer, Thunder Force 2, Basket, Mickey, Strider de 200 à 300 F. **Florent ANDAILLON, 26, rue Poliveau, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 47.07.07.64.**

Vds Megadrive + 8 jx (Sonic, Mickey, Roadrash) + adapt. jap. : 2 500 F à déb. **Pierre KOCH, 4, rue d'Etzling, 57350 Spicheren. Tél. : 87.85.65.27.**

Vds Fantasia fr., Dick Tracy jap. : 250 F pce, Airwolf, S. Dancer (VF jap.) : 150 F pce. **Steve VETAIRE, 196, rue Marcel-Hartmann, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 49.59.00.89.**

Urgent ! Vds jx Megadrive franç. de 200 à 400 F (Jewel Master, Thun Force II, Bodok, Alex, etc.). **Cyril MEYER, La Cigalière, 1212, Chemin de Fontmerle, 06600 Antibes. Tél. : 93.65.96.94.**

Vds jx Megadrive 250 à 300 F : Insectorx, Strider... ou éch. ctre Gamegear. **Franck PAULUS, rue Concorde, rés. Concorde, 64320 Bizanos. Tél. : 59.27.70.84.**

Ech. MD + 2 Man. + 20 jx (Sonic) ctre A500 ou Super Famicom + jx ou vds : 5 000 F. **Nicolas MILADINOVIC, Bt 25, La Rouve, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.87.73.48.**

Stop ! Affaire ! vds Megadrive + 18 jx + 2 man. TBE. val. : 8 800 F. Px : 4 900 F à déb. **Ludovic GALLAS, 278, rue du Dr. Marcel-Armanet, 83400 Hyères. Tél. : 94.57.46.96.**

Vds MD (fr.) + sonis + man. : 1 099 F. **Alexandre DROUIN, 9, rés. de la Grande Bruyère, 02470 Neuilly-St-Front. Tél. : 23.71.01.01 (ap. 18 h).**

Vds, éch. jx Megadrive, cher. Toe Jam & Earl. **Antoine LEFEVRE, 10, les Clairières Brunes, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 30.31.00.70.**

Vds Megadrive + 10 jx, val. : 5 000 F, px : 2 500 F + vds Amstrad 6128 + moni. coul. **Fabien BONNET, 32, av. Carnot, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.42.59.**

Vds jx MD (Ghostbuster Fantasia) ou éch. ctre robocod, rolling Thunder 2, Urgent ! **Antoine LEFECRE, 10, les Clairières, Brunes, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 30.31.00.70.**

Mégadrive + 12 jx (Robocop Donald, Sonic, Phantazy Star II) : 3 200 F. **Pascal CORNAT, 15, bd Aridtide-Briand, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.80.70.**

Urgent vds Megadrive franç + adapt. jx jap. + 7 jx : 2 600 F. **Ludovic BLANC, 4, résidence du Vieux Moulin, 91350 Grigny. Tél. : (16-1) 69.06.99.76.**

Vds Megadrive jap. + 2 man. (1 pro 2) + 6 jx (Sonic, Eswat, Populous, Quacks Hot...) : 2 600 F, Nice uniq. **Basile FAURE, 29, Corniche du Frère Marc, 06000 Nice. Tél. : 93.92.25.93.**

Vds ou éch. sur MD (franç) Ghostbusers, Revenge of Shinobi, Fantasia ctre Shoot'Emu. **Antoine LEFEVRE, 10, les Clairières Brunes, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 30.31.00.70.**

Vds. éch. ach. jx SFC (poss. Mario, F-Fight...). Vds jx MD (Sonic, Donald...) : 150 à 250 F. **Benjamin. Tél. : 42.89.14.09.**

Vds jx Megadrive Sonic, Street of Rage, de 200 à 250 F. Poss. éch. jeu Nec Coregrafx. **David DUBOIS, 65, rue des Bruyères, 46400 Saint-Céré. Tél. : 65.38.12.80.**

Vds Megadrive Jap. + 5 jx (PS 3), Mickey, Donald, SMGP. Environ TBE août 91 : 1 500 F. **Régis DECHOSEAU, 10, impasse paul-Valéry, 38150 Roussillon. Tél. : 74.29.78.31.**

Vds sur Megadrive jap. : DJ Boy : 100 F, valis 3 : 300 ou 350 F, Mickey : 350 F. **Stéfan MARINKOVIC, Les Champs-Fleuris, 74140 Veigy-Foncenex. Tél. : 50.94.80.68.**

Vds jeu Mystic Defender : 250 F, Word Of Vermillion : 300 F, Strider : 250 F. **Gilles TREGARO, 10, place de la Roche. Tournée, 95560 Baillet. Tél. : (16-1) 34.69.86.76.**

Vds moni. + cons. + jx Golden Axe III, Forgotten World : 2 400 F, val. : 3 400 F. **Renaud FESCHET, BP 10, 26230 Grignan. Tél. : 75.46.51.84.**

Vds 10 jx Sega Megadrive (Mickey, Eswat, Thunder Force 3 etc.) 1 700 F. **Fabrice PEROLARI, 17, rue Georges-Huchon, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.74.13.60 (ap. 19 h 30).**

Duke Dinamite : 250 F (t. peu servi). **Stéphane ROUILLIER, 8, av. de la Mer, 14390 Cabourg. Tél. : 31.91.00.84.**

Vds MD + 1 jeu + 2 man. : 1 000 F, TBE, vds EA Hockey : 350 F ou ctre El Viento, The Immortal, JM 92. **Tong LEE, 79, av. du Gal. de-Gaulle, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.78.52.00.**

Vds ou éch. jx MD franç de 150 à 300 F sur Tarbes. **Laurent BARNILS, 7, rue Joliot-Curie, 65000 Tarbes. Tél. : 62.51.92.15.**

Vds Sega Megadrive + 2 joy + 10 jx + adapt. jap. : 3 330 F val. : 6 000 F). **Cyrille IMBERNON, 6, rue de Franche-Conté, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.79.22.16.**

Vds jx megadrive Sonic Shinobi JB. Boxing etc. Px : 200 à 250 F. **Roddy DUFAUT, 117, av. de Claye, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 64.26.26.88.**

Vds éch. jx Megadrive. Ach. Shot et Sonic, px : 270 F. Ech. Colums sur Gamegear. **Robin POLO, 7, rue du Rossignol, 55000 Bar-le-Duc. Tél. : 29.79.48.96.**

Vds Megadrive jap. 11/91 + 17 jx : Sonic, Monaco GP, Joe Montana, etc. : 3 800 F. **Arnaud VERROEULST, 25, rue Cavendish, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.00.18.98.**

Vds TF 3 : 250 F et Mistic, Defender : 200 F ou éch. ctre Mercs, Quackshot ou autres. **Loïc DESNMOTTES, 8, av. Gambetta, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.52.33.54.**

Vds MD + 3 jx : 1 200 F. Px à déb. **Alain N'DIAYE, 2, rue De La Bièvre, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.65.02.75.**

Vds MD + 1 man + 1 jeu (Quakshot) (déc. 91) val. : 1 375 F. Px : 1050 F. **Aurélien VILLARROYA, 10, rue de la Vallée, 28130 Chartainvilliers. Tél. : 37.32.33.26.**

Vds Megadrive + 9 hits + Pad + Arcade Power Stick (+ câbles + Alim.) vers. Jap. : 3 000 F. **Olivier NEMPONT, 10, rue A.-Gide, Rés. A.-Camus, 62290 Noeux-les-Mines. Tél. : 21.02.29.06.**

Vds Megad. + 4 jx dont Phantasy Star 3 ou + 5 jx ss Phantasy + 2 joypads : 1 800 F. **Jérôme CLERET, Lot. Mourliac, 46300 Gourdon. Tél. : 65.41.18.50.**

Vds jx Megadrive : 150 F ou 900 F les 8 jx. **Rudy RAMON, 3 bis av. du Maréchal de Villards, 77300 Fontainebleau. Tél. : (16-1) 64.22.14.99.**

PC ENGINE

Vds NEC Coregrafx + 4 jx : 1 400 F au choix. **Tél. : (16-1) 47.09.03.79.**

Vds NEC Coregrafx + 4 jx (N. Story, Super Star Soldier, Power Eleven, Moto Roader) à déb. 1 100 F. **Georges PHOUANGKEO, 46, bd des Coteaux, 59150 Wattrelos. Tél. : 20.27.13.77.**

Vds NEC Turbo-Express Américaine + 3 jx (PC Kid, Sidearms, Super Volleyball) août 91 ou autres jx. Px : 1 800 F. **Georges PHOUANGKEO, 46, bd des Coteaux, 59150 Wattrelos. Tél. : 20.27.13.77.**

Vds jx NEC : PC Kid, S.S.Soldier, Klax, Barumba, D.Spirit, Doramon : 200 F pce, Populous : 250 F. **Frédéric LECARPENTIER, 17, rue Gal de-Gaulle, 76310 Sainte-Adresse. Tél. : 35.54.41.64.**

Vds NEC Coregrafx + 5 jx + 1 man, bte d'orig. TBE. Px : 1 600 F à déb. **Jacques ESTANOVE, 46, rue du Languedoc, 31000 Toulouse. Tél. : 61.53.29.22.**

Vds ou éch. jx NEC PC Kid 1 et 2, Nin., Spir., Mar., Maz., Sup. Long, Nosed., Gor Dark Leg. **Benoît MESLET, 5, rue du Grenier à Sel, 37500 Chinon. Tél. : 47.93.14.65.**

Vds NEC Core + 7 jx (PC Kid 2, N. Spirit, Batman) : 1 600 F. Vds jx NES anciens : 200 F pce. **Alexandre FIEVET. Tél. : 24.59.32.65.**

Vds SP Gx + 2 jx (1941, Aldynes) TBE et ss gar. : 1 200 F ou éch. ctre Cyber Lip. **Arnaud LORIEUX, 9, rue du 11-Novembre, 95110 Sannois. Tél. : (16-1)39.61.33.20.**

Vds Populous et PC Kid 2 à 200 F pce. **Gianni LO PASSERO, 6, allée des Jonquilles, 88300 Neufchateau. Tél. : 29.94.06.15 (ap. 19 h).**

Vds jx NEC Titan Cybercore SCI. Px : 250 F. **Matthieu REVERIER, 103, allée de la Mésange, 84320 Entraigues. Tél. : 90.83.22.64.**

Vds Nec + 8 jx + 5pleur + joy à 1 55à F ou éch. ctre Megadrive + 2 jx. **Matthieu SIMON, 17, Montée de la Lieuse, 38070 St-Quentin-Fallavier. Tél. : 74.94.31.89.**

Vds jx Nec CD, Fighting, Street, Spriggan, valis 2. Vds Game Gear. **Damien FALIPH, Le Phebia, 14, av. Samuel-Bassaget, 34280 Carnon. Tél. : 67.50.64.20.**

Vds PC Engine Duo (New) + jx, val. : 4 200 F, px : 3 200 F. **Lionel REPELLIN, rue de la Maritelle-Bresson, 38320 Bresson. Tél. : 76.62.89.80 (ap. 17 h 15).**

Vds PC Engine GT + 5 jx : 2 600 F sans jx : 1 800 F. Cher. F 1 Circus 91. **Cédric CUVELIER, 8, RN 45, 59550 Landrecies. Tél. : 27.77.72.50.**

Vds PC Engine + PC Kid : Px : 1 000 F. Ach. jx Megadrive à 200 F. **Jérôme BURON, 15, résidence Le Clos, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 60.11.81.35.**

Vds jx PC Engine : 200 F (Rastan Saga II). **Michel DELENSEIGNE, 38, rue Léon-Foucault. Tél. : 30.34.28.20.**

Coregrafx + 4 jx (PC Kid 2) le tt : 1 500 F ou éch. ctre autres. **Stéphane DELARUE, 85, rue du 19-Mars-1962, 59119 Waziers. Tél. : 27.98.07.30 (entre 17 h 30 et 19 h).**

Vds 1941 : 250 F, Cyber-Core : 140 F, Dark Legend : 160 F, PC-Kid 2 : 180 F, ach. jx Core 1 Super. **François ISNARD, Villeneuve, 86300 Chauvigny. Tél. : 49.56.07.08.**

Vds Coregrafx + 4 jx (PC Kid II) Px : 1 000 F. **Sébastien YNESTA, 302, bd de St-Maurice, apt. 33, 13011 Marseille. Tél. : 91.45.26.17.**

Vds PC Engine blanche + PC Kid 2 : 800 F ou éch. ctre Megadrive. **Thierry MARTIN, 17, rue George-Sand, 38500 Voiron. Tél. : 76.05.45.54 (ap. 18 h).**

Vds Coregrafx + 4 jx. Px : 1 200 F à déb. **Eric COURBOT, 20, rue de l'Armorique, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.20.86.25.**

Vds Coregrafx + 4 jx (Son Son II, Operation Wolf, Ordyne, Energy), le tt : 1 500 F. **Eddy BOUSSETTA, 2, rue Carnot, 72270 Malicorne-sur-Sarthe. Tél. : 43.94.80.21.**

Vds L. of Tonma : 250 F ou éch. ctre F1 Circus. Vds Toy 5 Boy : 100 F. Vds jx Lynx, Sega ! **Borivan DIN, 9, rue Biscarra, 06000 Nice. Tél. : 93.13.85.81.**

Ech. Gunhead ctre 2 jx (Violent Solider, New Zeleand, Barumba, Chase HQ...) ou ach. : 300 F. **Olivier MARTIN, Saint-Barthelémy, 83790 Pignans. Tél. : 94.48.89.36.**

Vds Coregrafx + 1 jeu (F1 Circus 91), TBE. Val. : 1 400 F, cédé à 850 F à déb. **Sébastien RACINE, 2, rue du Bois-des-Vignes, 77370 Nangis. Tel. : (16-1) 64.08.12.16.**

Vds Coregrafx TBE + 2 man. + 2 jx Cyber Core et Vigilante. Px : 750 F. **Eric BOURE, 7, quai de Bercy, appt 223, 94220 Charenton-le-Pont. Tél. : (16-1) 43.76.27.80.**

Vds 2 jx NEC : Super Star Soldier : 110 F, Ninja Spirit : 130 F. **Emmanuel DESCAT, Les Rivières Henruel, 51300 Vitry-le-François. Tél. : 26.72.84.56.**

Vds NEC 50 Hz + 2 man. + 13 jx : 2 790 F ou vds le lot de 13 jx : 2 490 F. **Arnaud CACHEUR, 81, rue Roger-Salengro, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 42.37.68.12.**

Vds NEC PC Engine + 6 jx (Jackie Chan, PC Kid 2, Ninja Spirit). Px : 1 600 F. **Bruno GUEDON, 4, lot. du Roquet, 53400 Niafles. Tél. : 43.06.31.26.**

Vds Coregrafx + 5 jx (F. Match Tennis, Jacky Chan, Hit the Ice) : 1 500 F (ach. 3 000 F !). **Matthieu CAHN, 24, rue Barbet-de-Jouy, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.50.28.25.**

Vds jx NEC de 250 à 280 F. Ach. ts jx NEC pour le Club NEC 69. **Club NEC 69, Lyon. Tél. : 78.39.31.41.**

Vds PC Engine GT, TBE, ss gar. + adapt. sect. + FM Tennis + F1 Circus 91 + Drag. Spirit. Px : 1 900 F. **Eric MASSARO, 10, rue Jacob, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 43.54.12.65 (ap. 20 h).**

Vds Coregrafx + 6 jx, val. : 3 390 F, px : 2 600 F. **Nicolas LEMEE, 18, av. Thierry, 92410 Ville-d'Avray. Tél. : (16-1) 47.50.58.46.**

Vds PC Engine + 3 jx : 800 F. **Sami DJERADI, 24, av. Henri-Peuteuil, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.94.35.32.**

Vds NEC + 6 jx + 1 man. (PC Kid 2), val. : 3 290 F, px : 1 700 F. **Mikael CORTES, 26, rue Emile-zola, 29200 Brest. Tél. : 98.46.49.72.**

Vds Coregrafx + 4 jx (Final Match Tenis, Kung Fu, Toy Chop Boy et Arien), TBE : 900 F. **Guillaume PRUVOST, 80, rue Louise-Michel. Tél. : (16-1) 39.57.45.31.**

Vds 5 jx NEC (Herotonma, Ninja Spirit, St Dragon) : 900 F, ach. Quint. et man. **Yann GUILLOUET, 2, rue Jacques-Brel, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.89.93.81.**

Vds jx NEC : nvtés et anciens jx. Vds jx sur Neo-Geo et Megadrive. **Stéphane, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.79.02.**

Vds jx NEC : PC Kid 2 : 150 F, Ghouls'n Ghost sur Supergrafx : 250 F, Drop Rock : 50 F. **Pierre DE MONTERA, 2, sentier des Basses-Pointes, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.34.40.35.**

Vds, ach., éch. jx NEC (rech. PC Engine Duo, Mega Hits, quint. + Pro 1). **Sébastien LE HENAFF, 27, rue Jules-Le-Flohic, 56100 Lorient. Tél. : 97.37.32.60.**

Vds jx NEC : Ninja Spirit : 200 F, New Zealand Story : 180 F, Pac Land et Monster Path : 155 F. **Sébastien ORLIANGE, 2, av. de Comte, 33510 Andernos. Tél. : 56.82.93.78.**

Vds NEC Coregrafx + acces. + 6 jx : 2 100 F, TBE, poss. Jackie Chan, Cyber Cores, Chinobi, Deedmoon. **Régis DOUNIAMA, 13, allée du Colonel-Rivière, 94260 Fresnes.**

Vds CD ROM 2 + 1 jeu (Pomping World) : 2 000 F. **Sébastien COUPEZ, 4, allée Emile-Le Kahn, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.81.18.39 (ap. 17 h 30).**

Vds ensemble Core. + CD ROM + 3 CD + 3 Hucard, ss gar., état neuf. Core. seule : 700 F. **David HECQ, 517, rue La Fontaine, 62110 Henin-Beaumont. Tél. : 21.75.53.89.**

Vds jx pour PC Engine Mr Heli + Ninja Spirit + Chase HQ : 400 F les 3. **Christian DJIVADJI, 18, rue de l'Ancienne-Gare, 18000 Bourges. Tél. : 48.25.13.04.**

Vds jx NEC : 200 F et Gameboy : 100 à 150 F : Aeroblaster, Bomber Man, Jackie Chan. **Johan BARBIER, Le Cyprès, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.89.19.75.**

Vds Coregrafx + 9 jx + 4pleur + 2 man. + adapt., le tt : 2 600 F. **Forent ROGLIANO, chemin de Montepiano, Résidence Rogliano, 20200 Bastia. Tél. : 95.31.29.89.**

Vds PC Engine + 6 jx + bleur + 2 man. (1 Pro-1), TBE : 1 500 F. **Rémi COSNIER, 156, av. de la Libération, 73600 Moutiers. Tél. : 79.24.53.44.**

Vds Populous + PC Kid 2 + Jacky Chan + Legend of Hero et Tomma + Vigilante + World Court Tennis. **Yannick LAGARDE, rte de Rochechouart, 87150 Oradour-sur-Vayres. Tél. : 55.78.25.45.**

Vds PC Engine BE + 2 pad + Quint. : 500 F, vds 8 jx : 200 F. Cher. jx sur SFC. **Jean-Christophe RUFFIN, 43, av. Molière, 95250 Beauchamp. Tél. : (16-1) 39.60.76.31.**

Vds Coregrafx + 6 jx + 1 man. + 1 man. Pro-1 + dbleur TBE : 1 500 F à déb. **Rémi COSNIER, 156, av. de la Libération, 73600 Moutiers. Tél. : 79.24.53.44.**

Vds Coregrafx + 1 jeu + 1 man. jamais servi, cause dble emploi. Px : 750 F (gar. 11 mois). **Jérôme MARTIN, 3, résidence Les Champs de l'ormeau, 37550 Saint-Avertin. Tél. : 47.28.58.21.**

PC Engine + 1 jeu PC Kide 2 + man. : 750 F. **Philippe FLAMENT, 15, rue de Tolbiac, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.61.68.**

Vds Coregrafx + 9 jx (PC Kid 2, Legend of Tonma, etc.) + 4pleur + 2 man., lett : 2 500 F. **Florent ROGLIANO, chemin de Monteriano, résidence Rogliano, 20200 Bastia. Tél. : 95.31.29.89.**

Ach. sur NEC Power Eleven, Sup. Volleyball : 200 F pce ou éch. ctre Ninja Spirit. **Mickaël PAGEAU, 9, rue Mareà Margot, 49530 Bouzille. Tél. : 40.98.12.72.**

Vds NEC + jx (Parasol Star, Adventure, PC Kid 2, Cadash, Formation Soccer : 2 100 F. **Stéphane BESSAGNET, cité Bajon, 32400 Riscle. Tel. : 62.69.86.70.**

Vds Coregrafx + man. + 5 jx (SS Soldier, Populous,

Volusia Games

2, rue Millotet
21000 DIJON
☎ 80 57 11 42 — Fax : 80 58 09 45

MEGADRIVE

MEGA CD	**3490 frs**
SONIC THE HEDGEHOG	349 frs
SHADOW DANCER	389 frs
DONALD DUCK	389 frs
GOLDEN AXE 2	429 frs
UNDEAD LINE	429 frs
F22 INTERCEPTOR	429 frs
RAIDEN TRAD	429 frs
ROBOCOD	429 frs
E.A. HOCKEY	429 frs
JOHN MADDEN 92	429 frs
WINTER CHALLENGE	429 frs
DESERT STRIKE	**429 frs**
KID CHAMELEON	**429 frs**
TECMO WORLD CUP' 92	**429 frs**
TWO CRUDE DUDES	**429 frs**
TERMINATOR	**429 frs**
SHINING AND DARKNESS	569 frs

NEC

CONSOLE PC ENGINE DUO	3790 frs
CONSOLE PC GT	2490 frs
SUPER CD ROM	2890 frs
CONSOLE NEC CORE GRAFX	990 frs
FINAL MATCH TENNIS	349 frs
PC KID 2	349 frs
FINAL SOLDIER	349 frs
NINJA SPIRIT	349 frs
HIT THE ICE	369 frs
PARASOL STAR 2	**369 frs**
SALAMANDER	369 frs
GRADIUS	369 frs
CD SPRIGGAN	389 frs
SUPER CD R TYPE COMPLETE	389 frs
SUPER CD PRINCE OF PERSIA	389 frs
SUPER CD GATE OF THUNDER	**429 frs**
SUPER CD HUMAN SPORTS	**429 frs**
SUPER CD SPRIGGAN 2	**429 frs**

NEO GEO

CONSOLE NEO GEO	2990 frs
CYBER LIP	690 frs
BOWLING	690 frs
2020 SUPER BASEBALL	**690 frs**
MAGICIAN LORD	1190 frs
NINJA COMBAT	1190 frs
NAM 1975	1190 frs
GHOST PILOTS	1290 frs
BLUE'S JOURNEY	1290 frs
ALPHA MISSION 2	1290 frs
KING OF THE MONSTERS	1290 frs
SENGOKU	1290 frs
BURNING FIGHT	1390 frs
SUPER EIGHT MAN	1390 frs
CROSSED SWORDS	1390 frs
ROBO ARMY	1390 frs
FATAL FURY	1390 frs
CYBERNETIC SOCCER	1390 frs
FOOTBALL FRENZY	**1490 frs**
MUTATION NATION	**1490 frs**
LAST RESORT	**1490 frs**
MYSTIC WAND	☎
ART OF FIGHTING	☎
JOYSTICK NEO GEO	390 frs

SUPER FAMICOM

CONSOLE SUPER FAMICOM + 1 JEU ACTRAISER		2490 frs
ADAPTATEUR	US	190 frs
CASTELVANIA 4	US	490 frs
LAGOON	US	490 frs
SUPER OFF ROAD	US	490 frs
JOE & MAC	US	490 frs
ACTRAISER		490 frs
FINAL FIGHT		520 frs
AREA 88		520 frs
GOEMON FIGHT		520 frs
SUPER TENNIS		520 frs
SUPER EDF		520 frs
RAIDEN TRAD		590 frs
ZELDA 3		590 frs
SUPER AVENTURE ISLAND		590 frs
SUPER FORMATION SOCCER		590 frs
SUPER GHOULS' N' GHOSTS		590 frs
F1 EXHAUST HEAT		590 frs
SOULBLADER		590 frs
CONTRA SPIRIT		**590 frs**
NOSFERATU		☎
JOYPAD		190 frs
JOYSTICK JB KING		690 frs

BON DE COMMANDE

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

..... Tél. : .....

DESIGNATION DU PRODUIT	Qté	Prix

❒ Chèque ❒ Contre-remboursement
❒ Mandat (+ 35 Frs) **Total :**

Frais de port jeux : 30 Frs — Frais de port console : 100 Frs

* NINTENDO, SUPER FAMICOM, SEGA, MEGADRIVE, NEC, SNK NEO GEO sont des marques déposées. C+ 9

Powereleven) : 1 700 F. **Benoît LECLERCQ, 25, av. de la Victoire, 59290 Wasquehal. Tél. : 20.98.09.33.**

Vds jx NEC : Jacky Chan, PC Kid 2, Cybercore : 890 F. **Gilles PETER, 21, bld Gallieni, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : (16-1) 43.08.20.84.**

PC Engine + 7 jx + NES + 4 jx, px : 1 490 F. **Stéphane DEUSY, 37, rue de la Barre, 62580 Neuville-Saint-Vaast. Tél. : 21.59.16.09.**

Vds Coregrafx + 2 man. + 7 jx (PC Kid 2, Tennis, Deag Moon, Overide, F1 Circus...) : 1 880 F. **Patrick MAGNIEN, 6, rue du Jour, 75001 Paris. Tél. : (16-1) 42.36.73.20.**

Vds Coregrafx 2 + 7 jx (PC Kid 2, Adventure Island, etc.) + quint. : 900 F. **Cedric GUY, 13 bis, rue de la Tuilerie, 34480 Laurens. Tél. : 67.70.28.96.**

Vds PC Engine GT + 3 jx : St Dragon + Cyber Core - Formation Soccer 2. Px : 2 100 F (gar. 93). **Olivier CHAOUAT, 2, allée du Portugal, Massy. Tél. : 69.20.42.29.**

Vds Coregrafx + 8 jx (Tonma, D. Spirit, Jacky Chan, etc.), le tt : 1 300 F. **Emmanuel DURAND, 12, villa Chevreuse, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.44.92.33.**

Vds Coregrafx + dbleur + 2 man. + F. Soccer, N. Spirit, Violent Soldier, Vigilante, Veigs. Px : 1 050 F à déb. **Marc REGNAULT, 30, rue Marceau, 94210 La Varenne Saint-Hilaire. Tél. : (16-1) 48.83.54.23.**

Vds 1 CRGX p. 5 + 1 CD ROM + 3 jx NEC et 2 jx CD ROM. **Raphaël UNGLIK, 25, rue du Rendez-vous, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.56.50.**

Vds jx NEC et SGX : Grandzort Adv., Island, Populous. Ghouls'n Ghost, Aldynes, etc. **Cyril SEBILLE, 5, rue des Bains, 70000 Vesoul. Tél. : 84.75.50.85 (ap. 19 h).**

Vds Coregrafx P 5 neuve 4 jx (SCI, Cyber-Core, Hell Explorer, PC Kid 2). Px : 1 800 F. **Damien BRIERE, 4, allée Jan-Palach, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.84.39.96.**

Vds PC Engine + 3 jx : Space Harrier + R-Type + After Burner 2, le tt : 750 F. **Jessy PRINTZ, 40, rue Clemenceau, 54240 Joeuf. Tél. : 82.22.15.78.**

Vds 14 jx sur PC Engine (Toma, Cadash, Shinobi, R-Type, etc.) de 200 à 250 F pce. **David VANEL, 32, rue Roublot, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.94.92.55.**

Vds NEC Coregrafx + 6 jx (PC Kid 1 et 2, Final Match, Tennis) + 1 man. (TBE) : 1 300 F. **Pascal MACE, 18, rue Gaston-Monmousse, bât. C, esc. 1, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.58.94.89.**

Vds Core. + quint. + 2 joys + 5 jx (J. Chang, FM Tennis) : 2 100 F, ss gar. 6 mois, poss. vte sép. **Frédéric BECOURT, 21, rue des Bleuets, 59770 Marly. Tél. : 27.36.06.21.**

Vds Coregrafx + 6 jx (PC Kid 2, Ninja Spirit, Jacky Chan) : 1 500 F. **Emilien BEAUSSART, 4, av. de Beauvert, 38100 Grenoble. Tél. : 76.21.03.94.**

Vds Coregrafx + 7 jx, le tt : 1 390 F, poss. vte sép., cher. Megad. jap. **Gregory HALAMAJ, 11, rue Lapinski, 62820 Libercourt. Tél. : 21.74.53.48.**

Vds jx NEC TV Sport Foot, N2 Story-Veigues : 100 F pce, Shinobi : 150 F, PC Kid 2, Cadash : 200 F. **Ozy KIDOUCHIM, 11, allée Georges-Rouault, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.63.89.**

Vds Coregrafx + 2 man. + 7 jx (PC Kid 2, Tennis, Deag Moon, Overide, F1 Circus...) : 1 880 F. **Patrick MAGNIEN, 6, rue du Jour, 75001 Paris. Tél. : (16-1) 42.36.73.20.**

Vds Coregrafx + 5 jx : SS. Soldier, Populous, Power Eleven : 1 700 F, px à déb. **Benoît LECLERCQ, 25, av. de la Victoire, 59290 Wasquemal. Tél. : 20.98.09.33.**

PC Engine + 16 jx + quint. + man. : 3 000 F. **Riyad. Tél. : 30.32.19.51 (21 h).**

Vds Coregrafx + 1 man. + 4 jx. **Antoine DELAUNAY, 22, rue d'Edreville. Tél. : 35.43.25.85 (18 h).**

Vds PC Engine GT + 8 jx : 2 800 F ou éch. ctre Neo-Geo + 2 jx. Ach. pce sans cordon peritel. **Fabrice BINET, 36, Les Cirollières, 91770 Saint-Vrain. Tél. : (16-1) 64.56.12.10.**

Vds PC Engine + 10 jx + man. Px : 2 300 F. **Laurent BOUILLON, 21, cité des Chatres-Sacs, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.09.19.10.**

Vds Coregrafx + 6 jx (Volley) + tripleur + 3 man. + péritel + câble audio., TBE. Px : 1 100 F. **Nicolas EOUZAN, 57, rue Delphin-Petit, rés. edhec N° 554, 59000 Lille. Tél. : 20.15.47.76.**

Vds Coregrafx 2 + 7 jx (PC Kid 2, Adventure Island, etc.) + quint. : 900 F. **Cedric GUY, 13 bis, rue de la Tuilerie, 34480 Laurens. Tél. : 67.70.28.96.**

Vds ou éch. jx NEC : PC Kid 2, Paranoia, Dark Legend, SSS ctre Ninja S., Parasol, Neutopia 2. **François SENGLAT, 67 bis, av. de la Libération, 26000 Valence. Tél. : 75.44.08.18.**

Vds NEC + 10 jx 5Gunhed, PC Kid 2), val. : 5 200 F, px : 2 600 F à déb. ou ctre SFC. **Benjamin BACLE, 204, rue des Bois-Blancs, 59000 Lille. Tél. : 20.92.93.24.**

Vds Coregrafx bon état + quint. + 3 joy + 5 jx : 1 400 F. **Damien THIBAULT, 1, allée des Grands-Champs, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.63.58.10.**

Vds jx NEC : Aero, Gunhed de Ball, P 47, PC Kid 2. Vds Megadrive, éch. jx Neo-Geo : 2 020 F. **Christophe HOEPPE, La Rue des Ihros, 37500 Cinais. Tél. : 47.95.92.98.**

Vds Coregrafx 2 + Cyber Core + 1 man. : 500 F + vds Final Math, Tennis : 250 F, port comp. **Pascal HOARAU, 5, impasse auguste-Trebosc, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.37.23.**

Vds jx NEC ou éch. : PC Kid 2, P 47, aero, Gunhed. Vds Megadrive, éch. jx Neo-Geo : 2 020 F, CL. **Christophe HOEPPE, La Rue des Jards, 37500 Cinais. Tél. : 47.95.92.98.**

Vds jx NEC (PC 2 for soc Cada., etc.) + 1 jeu SGFX 1941 de 200 à 350 F ou éch. ctre jx Mega. **Thuc LE VAN, 9, bld Raspail, 84000 Avignon. Tél. : 90.82.16.77.**

Vds Coregrafx + quint. + 2 man. + 1 jeu : 700 F, port compris ! Vds jeu : 120 F et dbleur : 120 F. **Eric MEYER, 3, rue Madame de Sévigné, 69720 Saint-Bonnet-de-Mure. Tél. : 78.40.98.24.**

Vds PC Engine GT + 7 jx : Cadash, Momotaroh : 2 600 F ou jx : 100 à 200 F. **Romain MAGNAN, 161, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.28.74.51.**

Vds PC Engine GT + 2 jx : 2 000 F (Fin. Soldier, Vigilante...), vds jx PC Engine (Jackie Chang). **Alexandre THIERY, 6 bis, rue Jacques-Lemercier, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.55.05.47.**

Vds PC Engine GT Turbo : 2 900 F, 7 jx : Populous, Doreamon, Lode Runner, M. Heli, Batman. **Romain MAGNAN, 161, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.28.74.51.**

Vds PC Engine GT : 2 000 F, Supergrafx : 1 100 F et 10 jx : 200 F pce. **Fabrice POUGET, 20, rue Descartes, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : (16-1) 39.84.16.88.**

Vds Supergrafx + 3 jx (Jackie Chan, R-Type) : 900 F. Vds jx SFC de 350 à 450 F. **Sébastien DUFOUR, Les Combes Noires, Villetelle, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.31.62.**

Vds Supergrafx + 4 jx (TBE) + 2 man. (nov. 91) : 1 790 F. **Tél. : 85.56.10.76 (18 à 22 h).**

Vds Supergrafx + 7 jx : 2 300 F. **Michaël GALLICOT. Tél. : 48.08.16.41.**

Vds SGFX + quin. + 2 man. + adap. CD + 12 jx NEC CD ou éch. ctre Superfamicom + 5 jx mini. ou ach. **Cedric GRECH, 181, bld des Perrières, 71000 Macon. Tél. : 85.39.45.64.**

Vds Supergrafx + 1 jeu SPGX + 6 jx CGX : 2 000 F. **Jean-Philippe NICOLAS, 30, rue Saint-Saen, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.50.80.**

Vds SGX + 3 jx (1941, Aldynes, Knight Rider) : 1 700 F. **Nicolas BUET, 17, place Jules-Ferry, 69006 Lyon. Tél. : 78.28.85.70.**

Vds SGF + quint. + man. + Pro 1 + 7 jx (Ghouls'n Ghost, SSS, CCP), TBE : 2 000 F (val. : 4 700 F). **Alexandre CALAMENT, 36, av. de Paris, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.65.29.15.**

Vds SGFX + 8 jx : 1941, Grand Zork, Ghouls'n Ghost, Aldynes + quint. + XEI pro + Ultimate, TBE : 3 000 F. **Sylvain. Tél. : 54.74.89.63.**

Vds SGX TBE + jx : PC Kid 1 et 2, 1941 (SGX), Ghouls'n Ghost (SGX), etc. Px à déb. **Jérôme LUX, hameau de Belintot, 76360 Bouville. Tél. : 35.91.55.47.**

Vds Supergrafx + 5 jx (Granzort, Battle Ace, Aldynes, 1941, Ghouls'n Ghost), px : 1 500 F. **Louis LAMARRE, 43, rue du Dauphiné, 69003 Lyon. Tél. : 72.33.75.02.**

Supergrafx + 3 jx : Ghouls'n Ghost + Paranoia + Power Eleven : 2 000 F. Ach. à Noël. **Frédéric LABOULY, Les essards, 17250 Saint-Porchaire. Tél. : 46.93.91.27.**

Vds Supergrafx + 8 jx (Grand Zork, Power Drift, Ghouls'n Ghost, Cadash...) : 2 500 F. **Christophe HUE, 31, bld du Commandant-Charcot, 92200 Neuilly. Tél. : (16-1) 46.24.92.70.**

Vds Supergrafx + 8 jx (Coryoon, Aldynes, Ghouls'n Ghost). Px : 2 200 F. **Olivier LECLERCQ, 5, al. des Cytises, 95590 Presles. Tél. : (16-1) 30.34.24.02.**

Supergrafx + 9 jx (Splater House, Ghouls'n Ghost, etc.) + dbl + 2 man. + revues. Px : 2 750 F. **Vincent TABET, rés. Anais, 84, ch. du Merlan, 13014 Marseille. Tél. : 91.49.09.21.**

Vds Supergrafx + joy + Battle Ace + Grand Zork + transfo. + adapt. CD ROM : 1 500 F. **Lionel BARTHELEMY, 79, rue des Charmilles, 67400 Illkirch. Tél. : 88.67.18.31.**

Vds Supergrafx : 1 600 F + 3 jx + dbleur + 2 man., TBE (juin 91) + jx : 220 F pce. **Laurent STRAUSS, villa Le Rosier, chem. Edouard-Manet, 13500 Martigues. Tél. : 42.81.68.80.**

Vds Supergrafx + 3 jx, px : 1 690 F (ss gar.), val. : 2 400 F. **Alexandre PEYRON, 1, hameau de la Coudre, 35350 Saint-Meloir-des-Ondes. Tél. : 99.89.17.84.**

Vds Supergrafx TBE + 2 jx : 990 F (val. : 1 890 F), vds jx et access. **Olivier TACO, 7, square de Gascogne, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.67.13.27.**

Vds Supergrafx neuf + Jacky Chan : 1 250 F. **Christophe LEBIGRE, 5, rue Lamartine, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.75.97.40.**

Vds SGX + quint. + 1 joy + 8 jx (Ghouls'n Ghost, Deadmoon, Cadash, Aeroblaster), val. : 4 350 F, px : 2 800 F. **Arthur HUGOT, 5, place de la Comédie, 79000 Niort.**

GAMEBOY

Vds Gameboy + 4 jx : 500 F ou éch. ctre Game Gear. **Geoffrey LACROIX, 1418, av. de Paris, 59400 Cambrai. Tél. : 27.74.87.64.**

Vds Gameboy + adapt. sect. + Tetris : 400 F, + 4 jx : 1 000 F. **Celio CAOCCI, Ecole H.-Barbusse, rue des Marronniers, 95140 Garges. Tél. : (16-1) 39.86.30.62.**

Vds Gameboy + 6 jx (Tetris, R-Type, Gameboyle's Quest, Batman, Tortues, Tennis) : 1 090 F. **Fabrice GALONNIER, 6, Grande-Rue, 77118 Balloy. Tél. : (16-1) 60.67.19.13.**

Vds jx Gameboy : 100 à 150 F, nbx Titres. **Florent BEAU, 3, rue Comballion. Tél. : 78.49.50.26.**

Vds jx Gameboy, Casttel Vania-Spiderman, état neuf px : 150 F pce. **Mickael GABLE, 20, rue de l'Est, 90000 Belfort. Tél. : 84.22.89.20 (av. 18 h).**

Vds G.Boy + 6 jx + sacoche (Gremlins 2, Dragons-'Lair, Gargole's Quest etc.) : 900 F. **Mickael ERNOULT, 9, allée des Sangliers, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.57.11.16.**

Vds Gameboy + Tetris + Câble + Turtles + Gargoyle's Quest + Marioland + Gamelight : 700 F. **Yann VASSEUR, 17, passage-Paillot, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.82.45.39.**

Vds Gameboy + 7 jx + adapt. sect + 4 piles rechar. g. : 1 290 F, Urgent. **Eric JOUANNO, 2, rue de l'Oisans, 38130 Echirolles. Tél. : 76.33.03.70.**

Vds jx Gameboy Skateordie, Mickey Dangerous, Gremlins 2, Duck, Bojackson : 100 F l'un. **Stéphane LAPEYRE, 6, petite rue de la Loi, 87000 Limoges. Tél. : 55.34.62.73.**

Vds tortues N. sur Gameboy. Px : 120 F. **Benjamin MARTIN, Le vieux Moulin Langan, 35850 Romille. Tél. : 99.69.14.37.**

Vds Gameboy + Fortress of Fear et Spiderman, px : 500 F à déb. **Thibaut LION, 12, rue Berlioz, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.38.88.**

Vds Gameboy + 8 jx Tetris, Tennis, Tortue, Solarstriker, Bug Bunny, Skakterdie etc. : 1 300 F. **Thomas DEBLON, 3, rue Feudon, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.44.14.**

Vds Gameboy + 4 jx (TMHT, Spider-Man, Burai Fighter, Castle Vania le tt : 900 F. **Stéphane BATAILLE, 7, chemin de Fretay, La-Folie-Bessin, 91400 Orsay. Tél. : (16-1) 64.46.91.07.**

Vds Gameboy état neuf + 4 jx + câble + écout. Px : 700 F + port. urgent. **Franck WOLFERS BERGER, 56, rue de la Vallée, 57870 Hartzviller. Tél. : 87.25.55.47.**

Gameboy + câble Lynx + casque, piles + Tetris : 398 F. **Pierre CHANTEAU, 7 bis, rue E.-Vaillant, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.12.25.18.**

Vds G.Boy + 7 jx + sac bon px + Bart Simpsons + Roger : 435 F ou seul : 225 F, salut. **Yohann EDERY, 12, rue des Pavillons, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.74.92.84.**

Vds Gameboy + 5 jx + access. Px : 800 F. TBE. **Gaël SORGNIARD, 10, rue Robert-Keller, 75015 Paris. F(16-1) 45.79.85.06.**

Vds Gameboy + jx (Tetris, Tortues, Mario, Kung Fu, Duck Tales, etc.) Px : 1 280 F. Tél. : Eric FRANCESCHIN, 17, av. Louis-Rémy, 92700 Colombes.(16-1) 42.42.30.98.

Vds Gameboy + 11 jx : 1 500 F, dble Dragon, Nemesis, In Vour Face, Tortues, etc. **Franck PELLITERO, 43 bis, rue Fernand-Collot, 77100 Nanteuil-les-Meaux.**

Vds jx G. B. : 140 F Port compris ou éch. ctre autres jx. **Jean-Pierre CAZADE, Ibargaraya Tipia, 64780 Osses. Tél. : 59.37.76.96.**

Vds jx Gameboy (Dragon's Lair, Gremlins 2, Skate or Die, etc.) : 150 F pce. 600 F le tt. **Laurent LARMUSIAUX, 10, rue de la Prévoyance, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.84.01.32.**

Vds Gameboy TBE (ss gar.) + Tetris + dble Dragon : 550 F Urgent. **Christophe POUVREAU, 4, rue Lamartine, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.14.10.53.**

Vds sur G. B.. Spiderman : 140 F, Radar-Mission : 120 F. **Sébastien RAINSARD, 21, rue de Franche-Comté, 25700 Valentigney. Tél. : 81.34.47.73.**

Vds sur Gameboy Duck Tales + Supermarioland + World Cup, TBE : 150 F pce ou le tt : 430 F. **Manuel FERNANDEZ, 7, imp. du Golf, 69600 Oullins. Tél. : 78.50.50.13.**

Vds Gameboy + jx (Tetris, câble link : 450 F à déb. Super ! **Laurent MAUBERT, 26, allée Georges-Bizet, 93430 Villetaneuse. Tél. : (16-1) 48.27.08.59.**

Vds Gameboy + 3 jx (Contra, F1 Race, Kung Fu-master) : 900 F + écout. + câble + 4 piles + Tetris. **Yann LE CORRE, 1, rue des Harias, 78124 Mareil/Mauldre. Tél. : (16-1) 30.90.65.80.**

Vds Gameboy + 1 jeu (D. Dragon) TBE cédé à 450 F, Urgent. **Clément MASSON, 104, rue Jean-Jaurès, 92320 Chatillon. Tél. : (16-1) 46.44.69.12.**

Stop ! vds Gameboy ss gar. + 7 jx (Castelvania) Achat : 1 875 F, cédé : 1 000 F. **Maxime SOURGEN, 27, rue de Choizy, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 49.77.60.39.**

Vds 4 jx TBE (Solar Striker, Batman, Operation C et Norstar Ken) le tt : 600 F ou 1 jeu : 175 F. **Stéphane GREGOIRE, 2, place des 4-Vents, 91400 Saclay. Tél. : (16-1) 69.41.30.96.**

Gameboy TBE + 8 jx (Batman, Robocop, Operation Contra, Tortue, F1 Race, etc.) : 1 500 F. **David SEIML, 5, rue Maralde, 45120 Chalette-sur-Loing. Tél. : 38.93.65.20.**

Gameboy + Dble Dra 2, Tetris, Alleyway, Spiderman, Revenge of the Gator. Px : 790 F. **Xavier HILSUM, 4, rue Eugène-Varcin, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 42.87.16.01 (mardi soir et mercredi).**

Vds Gameboy + 5 jx : Batman, Megaman, Tetris, Pocket, Spiderman le tt : 900 F. **Brice ARAGON, 4, rue Eugène-Millon, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.32.49.88.**

Vds Gameboy + malette + écout. + câble Link + 4 jx (neuve), val. : 1 275 F. Px : 890 F. **Thomas LEBOULAIRE, 8, allée du Clos à Compan, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 69.20.95.41.**

Vds jx Gameboy Tetris : 60 F. **Gabriel PAGET, 42, bd Jean-Rostand, 45800 Saint-Jean-de-Braye. Tél. : 38.84.44.90.**

Vds G. Boy + 6 jx (Duck Tales, Nemesis) : 1 200 F ou éch. ctre Game G. + 1 jeu. **Jérémy MICHALAK, 53, quai de Bonneuil, 94210 La Varenne. Tél. : (16-1) 48.83.42.16.**

Urgent ! vds Gameboy et Megadrive Fr. + 3 jx (Moonwalker, Mickey, Arcus) px à déb. **Vincent FOURNET, 13, rue de la Reine-Blanche. Tél. : 45.35.48.56 (av. 20 h).**

Vds Gameboy + jx + loupe : 800 F. **Guillaume DEROUARD, 22, route d'Hasnon, 59178 Millonfosse. Tél. : 27.48.01.72.**

Vds Gameboy + Super Mario Land : 350 F. **Pierre TERRASSE, 2, rue des Carrières, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 47.72.55.68.**

Vds jx Gameboy (Boxxle Fort Ress of Fear) à 100 F. **Julien HAMY, 29, rue Eugène-Pottier, 59290 Wasquehal. Tél. : 20.89.84.23.**

Vds Urgent Gameboy + 7 ca. + Adap. : 1 500 F. **Benjamin DE BERMONT, Chemin de la Cote, Uzos. Tél. : 59.06.35.46.**

Vds jx Gameboy : Qix : 70 F, Tortues, Robocop, Gargoyles Quest : 125 F pce. **Benoit CARPENTIER, 4, rue Peclet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.30.23.84.**

Vds Gameboy (03/91) + 4 jx : Tetris, Tennis, Bubble, Bobble, Super Mario Land : 700 F. **Christophe ROYARD, 3, rue Dangeau, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.20.29.52.**

Vds Gameboy + 5 jx : 990 F. **Yann BERTHOLET, 6, rue de Strasbourg, 94510 La Queu-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.93.19.61 (vers 20 h).**

Vds Gameboy TBE + 8 jx (super mario, Tortues, G. Quest) val. : 2 200 F. Px : 1 300 F. **Régis RETIF, 12, rue des Tilleuls, 78000 Saint-Cyr-l'Ecole. Tél. : (16-1) 30.45.37.29.**

Gameboy + 6 jx (F1 Race, Mario, Batman, Tetris, Alleyway, Gargoyle) : 800 F. **Pascal FABRE, Le Chevalet, 38460 Chamagnieu. Tél. : 74.90.27.50.**

Vds Gameboy complète câble Link écout. Tetris + 4 jx, le tt TBE : 800 F. **Pierre-Alexandre BRUIN, 9, av. du Général-Leclerc, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 46.21.46.88.**

Vds Gameboy + 5 jx (Mario, F1 Race, Batman, etc.) : 850 F. **Julien VERNIER-DE-BYANS, 27, rue Chrétien de Troyes. Tél. : 60.86.21.95.**

Vds Gameboy + écout., câble Link + 3 jx (Tetris, Skate or Die, Batman) : 800 F. **Guillaume TASTER, 9 ter, allée de la Paix, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.49.86.19.**

Vds Gameboy + 8 jx + Game Link (Burai F., S.M.L., Spiderman, Dble Dragon) le tt : 1 500 F. **Matthias HUBERT, 4, le Val Jol, rue Greneraie, 44230 St-Debastie-sur-Loire. Tél. : 40.34.45.17.**

Vds Gameboy + 4 jx (Tetris, Kwirk, Alleway, Gargoyle's Quest) Px : 700 F. **Benjamin MABEY, 38, rue de Margency, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 34.17.66.44.**

Vds Gremlins 2 et Chess Master sur Gameboy : 200 F pce, 450 F le lot. Ach. Thunder Force 3. **Vincent BONHOMME, La Gandonnerie, 41800 Souge. Tél. : 54.72.49.75.**

6 jx + Game Light : 1 000 F, Urgent ! **François-René DUCRAY, 23, bd Argenson, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.22.35.34.**

Vds jx Gameboy : 110 F, Ducktales, Gargoyle's Quest, World Cup, Nemesis, Gremlins 2, Dr. mario. **Charles-Henri, TROLLIET, 503, rue paradis, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.52.25.**

Vds Paperboy sur Gameboy (bte et not.) TBE, px : 120 F ou éch. (rég. paris.). **Tél. : (16-1) 43.76.41.21.**

Vds Core Grafx TBE + 9 jx + bte rang. : 2 700 F, Game Boy 4 jx TBE. **Thibault LE GONIDEC. Tél. : 43.64.50.42.**

Vds jx Gameboy : Castevania 2 et R-Type : 240 F les 2 et 120 F pce. **Jean-Paul DAMAS, 13, rue du Maréchal-Koenig, 77270 Villeparisis. Tél. : (16-1) 64.67.21.49.**

Vds Gameboy + écout. + câble + Tetris + Dble Dragon, px : 490 F. TBE. **Stéphane LACLAVIERE, 118, av. de Versailles, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.25.66.79.**

Vds Gameboy + 3 jx : 600 F. Vds jx Nes (150 à 300 F). **Bruno LAMBINET, 3, allée Marx-Dormoy, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.06.16.95.**

Vds Gameboy + 3 jx (Super Mario Land + Tetris, dble Dragon) TBE : 700 F. **Cédric PORTES, 22, rue André-Gandiol, 81000 Albi. Tél. : 63.60.36.75.**

Vds Gameboy + 3 jx TBE : 700 F (Mario, Solar Stricker Tetris). **Lionel MAGEGE, 6, av. Francis-Chaveton, 92210 St-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.66.10.**

Vds jx GB Super Mario Land, TBE : 160 F ou éch. ctre jx GB Bugs Bunny 2 ou Mégaman ou Mickey Dang. **Arnaud RUVEN, Chemin St-André, 27500 St-Symphorien. Tél. : 32.42.28.59.**

Vds Spider Man, Godzilla, Batman : 175 F pce. **Jehan-Luc PIERRE, 112, rue Saint-Dominique, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.53.71.81.**

Ech. ach. ou vds sur GB et Megadrive. **Alexandre MAISETTI, 33, rue des Cascades, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.11.46.**

Vds GB + pochette + 5 jx : 800 F (Tennis, Dble Dragon, etc.). **Cédric GUY, 10, chemin de la Creusière, 91160 Saulx-les-Chartreux. Tél. : (16-1) 69.34.48.75.**

Vds GB + 4 jx (Tetris, Mario Land, Dble Dragon. Chessmaster) : 950 F. **Jocelyn JEHAN, 16, rue de Cambrai, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.05.90.26.**

Vds Gameboy ss gar. (déc. 91) + 4 jx (Simpson, Robocop 2, F 1, Tetris) + câble 4 Jou. Px : 700 F. **Serge GRAZIANI, 185 ter, rte de L'Empereur, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.05.42.**

Vds GB + 5 jx (Tetris, Golf, Gargolyes Quest, F1 Race, World Cup, Nintendo) : 790 F. **Olivier ZORKANI, 48, rue de Flore, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 49.77.51.78.**

Vds GB + Tétris + Mario Land + R-Type. Px : 600 F + jx Mdrive. **Bruno LELIEVRE, 44, rue des Martyrs, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 40.82.96.17.**

Vds 6 jx GB, TBE (Simpson Robocop, etc.) 130 à 150 F. **Nicolas CROQUELOIS, 175, bd de la République, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.36.02.**

Gameboy + 8 jx + adapt. Bloc de Pile, recharg. : 1 100 F. **Jimmy DRAPEAU, 58, rue Poterie, 41100 Vendôme. Tél. : 54.80.09.78.**

Vds jx GB : Moto et Flipper : 150 F pce. Greml. 2 Robocop, Ghost 2 : 185 F pce. **Cédric MICHAUD, 31, rue Maurice-Ravel, 13340 Rognac. Tél. : 42.78.67.97.**

Vds GB + Tetris : 400 F + Golf : 120 F ou éch. ctre 3 jx Megadrive. **Jacky DA CUNHA, Le Bourg, 69640 Jarnioux. Tél. : 74.03.86.72.**

GB + Tetris + câble + Sacoche + Gamelight : 500 F. Vds 9 jx sur Gameboy. **Jean-Luc RICHARD, 74, rue du Père Corentin, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.39.36.55 (ap. 19 h).**

Vds GB + Case Boy + Ecout. + Video-Link + 4 jx (Tetris, Gremlins 2, Chessmaster). px : 990 F. **Romeo PEDRO, 40-42, rue de Fontenay, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.28.54.69.**

Vds GB + Tetris + Duck Tales + Gargoyles Quest : 700 F ou éch. ctre 1 MD. **Sébastien BUR, 164, rue du Mouton, 49400 Saumur. Tél. : 41.67.85.78.**

Vds GB + Alleways + Dble Dragon + Spiderman + Mario Land + écout. : 650 F. **Ismaël MAMECHE, 6, rue Fernand-Fourreau, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.45.30.90.**

Vds sur GB (Contra, Chessmaster, Turtle Ninja, Spiderman) de 100 à 150 F. **Christofer VERONESE, 5, rue Auguste-Renoir, 38400 Saint-Martin-d'Hères. Tél. : 76.54.11.89.**

Vds GB complète + Tetris : 490 F + Kung Fu et ou Gremlins 2 : 100 et 150 F. **Olivier SERFATY, 44, impasse Bel-Air, 30000 Nimes. Tél. : 66.27.15.60.**

Vds 2 jx GB : Mario, Dble Dragon, px : 150 F pce. **Benoit BOULC'H, rés. Bellevue, bât. D 23, 60000 Beauvais. Tél. : 44.02.31.85.**

Vds GB : 800 F + 4 jx (Supermario + Lode Runner + Tetris + Duck Tales). **Cyril GATTI, 14, rue Robert-Legros, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.58.81.45.**

Vds : GB + 3 jx + câble, Link, Px : 500 F ou éch. ctre Gamegear sans jx. **Fabrice GABRIEL, 42, rue des Lilas, 91160 Longjumeau-Balizy. Tél. : (16-1) 64.48.52.23.**

Vds GB + 10 jx (Gremlin 2, R-Type) + Game Light adapt. 4 joueurs, val. : 3 000 F. Px : 1 500 F. **Rodolphe PERU, 64, av. Olivier-d'Ormesson, 94490 Ormesson-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.94.24.02.**

Vds GB + étui anti + 6 jx Gremlins, Spider, Kung Fu, SOS 2, Hyper Food, séparés ou ens. **Benjamin RIGAILL, La Charme, 01370 Beny. Tél. : 74.42.02.96.**

Vds GB + 10 jx, val. 2 895 F, cédé : 1 600 F. **Jonathan LEPAN, 34, rue Charles-Vaillant, 91230 Montgeron. Tél. : (16-1) 69.40.58.56.**

Vds GB complète, neuve + Gamelight + Gargoyle's Quest + Supermarioland : 700 F. **Julien VELLUTI, 24, rue Apollinaire, 33700 Mérignac. Tél. : 56.12.02.03.**

Gameboy : 380 F + 7 jx + 1 loupe grat. : 1 098 F. **Pierre CHANTEAU, 7 bis, rue E.-Vaillant, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.12.25.18.**

LYNX

Vds Lynx + adapt. + 5 jx (Bluelight Ning, Klay, Chip's Challenge, Slime world, Cal. Games) : 1 400 F. **Philippe PERRIN, 41, rue Pierre-Brunier, 69300 Caluire. Tél. : 78.27.78.00.**

Vds Lynx 2 jx TBE, Slime worl + adapt sect. + Com. Lynx + écouteurs (val. :1 500 F). px : 650 F. **Frédéric FONTERET, 90, Jardins de Nambours, 31650 Auzielle. Tél. : 61.39.21.45.**

Vds Lynx + Transfo + 1 jeu (Pac-Man) ss gar. TBE : 1 000 F. **Richard RUOCCHIO, 43, rue du Theil, 77120 Coulommiers. Tél. : (16-1) 64.03.86.90.**

Vds Lynx II (déc. 91) + jx (Slime World Robotron 2084 Xenophobe) : 1 150 F. **Victor BRIVAL, 13, rue de Steinkerque, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.06.61.06.**

Vds Lynx ss gar. + Ryg. Zarl. Faire offre. Vds Atari 2600 + S. Supers jx. **Laurent ANGUY, 45, av. Joseph-Kessel, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.43.80.90.**

Vds ou éch. jx Lynx (Rygar, Electrocop) : 150 F. **Benjamin MOTTE, 38, les Bocages-Orange, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 30.32.28.29.**

Lynx + 5 jx + Coml. + adapt. : 1 200 F + (port) et jx Gameboy :100 F pce. **Jean BODIVIT, 38, ch. de la Pierre, 1023 Crissier VD Suisse. Tél. : 0033 6.35.74.78.**

Vds Lynx I + 4 jx (Blue Lightning) + sect. val. : 1 800 F, cédé : 750 F, bon état. **Olivier BREGNAC, 70 b, rue Pierre-Brunier, 69300 Caluire. Tél. : 78.28.66.61.**

Vds Lynx + 5 jx + transfo + Comlynx ss gar. TBE : 900 F. **Sébastien CESPEDES, 114, rue Salvador-Allende, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.75.36.64.**

Vds pour Lynx Checkered, Flag : 170 F (port grat.) complet, TBE. **François BERRALDACCI, Le Chêne-Fourchu, 18170 Loye-sur-Arnon. Tél. : 48.56.25.96.**

Vds Lynx + 3 jx, gar. avr. 92, vds Atari 2600 + 5 jx. Ach. TF 3 sur MD. **Laurent ANGUY, 45, av. Joseph-Kessel, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.43.80.90 (av. 19 h).**

Vds Lynx TBE + 3 jx, px à déb. ou éch. ctre consoles. **Guillaume DE LA CHAPELLE, 5, Square des Tamaris, 69260 Charbonnières. Tél. : 78.44.24.49.**

Vds Lynx + Transfo + Comlynx + 8 jx (Klax, Slime World, Blue Lighting, etc.) : 1 400 F. **Christophe BRES, La Poste, 33290 Blanquefort. Tél. : 56.35.19.62.**

Vds Lynx + Transfo + Comlynx + pare-soleil + garantie + sacoche + Calif-Games. Px : 600 F. **Pierre ZATOVIC, Estantens. Tél. : 61.56.93.21.**

Vds Lynx, jamais util. ss gar. Px : 650 F. **Stéphan MONTES, 49A, rue de la rose, Altwiller, 67260 Sarre-Union. Tél. : 88.00.91.79 (ap. 18 h).**

Lynx Avril 91 + pochette + 4 jx : Rampage, Paper Boy + adapt. et Comlynx : 950 F. **Axel RENAUDIN, 55, bd des Cigales, 13011 Marseille. Tél. : 91.43.15.80 (ap. 18 h).**

Vds jx Lynx, Turbo Sub : 250 F, Rygar : 250 F, Electocop : 250 F. **Cédric GRAVE, 16, rue de Verdun, Chaumes-en-Brie. Tél. : 64.06.16.84.**

Vds Lynx + transfo + Comlynx + 9 jx. val. : 3 320 F : cédé : 2 500 F. Urgent. **Stéphane THOMASSIN, 37, rue St-Maximin, 69003 Lyon. Tél. : 72.33.72.76.**

Vds Lynx + 9 jx + valise + transfo + câble + Pare-soleil : 1 400 F. **Olivier BIETRY, 7, av. de Versailles, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.76.55.39 (W.E.).**

Vds California Games sur Lynx : 150 F. **Louis ROSE, 159, rue du Nivolet, 73000 Chambéry. Tél. : 79.62.16.17.**

Vds Lynx + transfo + Comlynx + sac + 11 jx. px : 1 900 F. **Stéphane SFEDJ, 8, rue de Berne, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.36.26.73.**

Vds Blue Lie sur Lynx : 160 F. Vds Gameboy + 3 jx : 800 F. **Gil PLUQUET, 8 bis, rue Fabert, 59100 Roubaix. Tél. : 20.73.01.76.**

Vds Lynx + 5 jx + Comlynx + transf. TBE : 1 000 F. **Yann THUMEREL, 62, av. Kennedy, 59800 Lille. Tél. : 20.52.09.22 (ap. 18 h).**

DIVERS

Vds Gamegear adapt. Master Gear (ss gar.) + 7 jx : 2 000 F. **Kittysay PHOLVICHITH, 3 av. de Fouilleuse, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.30.12.**

Vds Solar Striker, Dble Dragon et NBA All Star Challenge sur Gameboy (éch. poss.), vds ou éch. Lightboy. **Patrick LOPEZ, « Gamarre Bas », 82440 Realville. Tél. : 63.93.14.80 ou 63.93.15.51.**

Vds jx pour SFC : Goemon Fight et Lagoon : 430 F pce. **David DEL RIO, 51, rue du Val-Fleuri, 34100 Lunel. Tél. : 67.71.23.12.**

Vds Amiga + ext. + lect. ext. + joy + tapis souris + bte rangt + jx + util. : 3 500 F. **Philippe SOULIE, 21, rue du Château, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.26.16.59.**

Vds 10 Pin's + 1 grat. : 150 F (+ 10 F de frais de port). **Eric TAVITIAN, 9, hameau Guynemer, 13800 Istres.**

Vds adapt. Mastergear + cart. Sonic sur Master System : 300 F ou éch. ctre 2 jx G. Gear. **Thierry CORANTIN, 21, av. Philippe-Auguste, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.70.66.37.**

Vds Atari 2600 + 5 jx + 3 man. Px : 300 F, vds Dictator 2 + batterie + télécom., px : 300 F. **Gérald GRANDINO, 12, villa des Chênes, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.13.26.**

Vds sur SFC Prosoccer : 380 F, Pilotings : 380 F, Dariustwim : 260 F, Marioh hoo. **Christophe DERCROYSSE, 35/52, rue Léon-Jouhaux, 59290 WASPUEMAL. Tél. : 20.98.01.67.**

CPCP 6128 128 K, coul. Parsonnel Computer + 110 K7 jx + 2 K7 pour copie, px : 2 000 F. **Denis ANSELME, 11, rue de la Boissière, 60730 Cauvigny. Tél. : 44.03.37.88.**

Vds Supergrafx + 6 jx (1941, Aldynes, PC Kid II, Jakie Chan, Formation Soccer, Veigue) : 2 500 F. **Cédric CAVALON, 17, rue de la République, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : 44.49.08.22.**

Vds jx Gamegear : Columns :120 F, Donald Duck : 220 F. Vds jx Gameboy : 110 F pce. **Boris MERCIER, La Cabusselle, quartier des Léons, 13122 Ventabren. Tél. : 42.28.76.17.**

Vds Final Fight sur Super Famicom. **Raphaël RIAND, 17, rue de Rungis, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.65.41.30.**

Vds, éch., ach. jx Neo-Geo nvtés. **Franck RAIJASSE, 16 bis, rue Pottier, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.75.82.**

Ach., vds, éch. jx sur Super Famicom. Y'en aura pour tous ! **Michael SARFATI, 36, rue Carnot, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.63.91.**

Vds Superfamicom + 1 jeu, vds jx SFC : Ghouls'n Ghost, etc., bon px. **Adel. Tél. : 42.52.44.96.**

Super affaire vds CPC 6128 + 20 disq. : 2 000 F, vite. **Nicolas BAUMES, route du Col de Leschaux-les-Ecluses, 74320 Sevrier. Tél. : 50.52.67.18.**

11 jx Intellivision, liste sur DDE : 50 F pce ou 500 F tt + ordi. Aquarius + exp. + 4 jx : 350 F. **Julien DAL, Guernaüel, 56400 Meriade. Tél. : 97.57.71.70.**

Vds jx SFC : EDF, Pilot, Fight, MD : Mickey, Spiderman, NEC : Soldier. **Marc SCHERRER, 42, rue de la Chapelle, 68920 Wintzenheim. Tél. : 89.27.19.50 (à 17 h).**

Vds NEC PC Engine Coregrafx + 4 jx : 1 400 F. Vds jx entre 170 et 250 F. **Frédéric GOIN, 15, route d'Happegarbes, 59550 Landrecies. Tél. : 27.84.74.72.**

Vds pour Superfamicom Hole in One : 300 F (neuf) ou éch. ctre Super Tennis. **Sébastien FAUVARQUE, 88, av. de Muret, 31300 Toulouse. Tél. : 61.59.92.93.**

Vds Arthur Quest sur SFC : 450 F. **David MUSIAL, 10, rue de Beauvais, 62710 Courrières. Tél. : 21.76.83.69.**

Urgent ! Vds monit. coul. péritel : 1 000 F à déb. **Marc VINGADESSIN, 38, rue Ordener, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.62.67.78.**

Vds jx sur Neo-Geo : Magician Lord + Super SPX + 1 man., le tt TBE : 1 300 F. **Fermain LASCARO, 46, av. de Corbeil, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.42.80 (ap. 20 h).**

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + nbx jx + man. + acces. Px : 2 100 F. **Fabien BONNET, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.42.59.**

Super Nes-pas ? Zine Superfamicom, des jx décapants. 3 tbres 2,50 F. **Stéphane PILET, 4, square Jules-Vedrines, 78190 Trappes.**

Vds Gamegear neuve (gar. 11 mois) + 2 jx + adapt. Mastergear + 2 jx Sega : 1 500 F. **Olivier FACENDA, 22, rue Paul-Mathou, 65200 Bagnères-de-Bigorre. Tél. : 62.95.47.12.**

Superfamicom + 1 jeu (Goemon Fight). Px : 2 250 F. **Antoine GALLOIS, 6, Grande Allée du Cor. Tél. : 60.17.22.41.**

Vds TO9 Thomson + acces. ou éch. ctre jx Megadrive TBE. **Michel AVANNIER, La Roseraie, Chatres-la-Forêt, 53600 Evron. Tél. : 43.01.97.10.**

Vds Amstrad GX 4000 + 2 jx ss gar. (double emploi), val. : 1 400 F, px : 600 F. **Gérard MAZURE, Byrd A6, rue des Cormorans, 76370 Neuville-les-Dieppe. Tél. : 35.06.90.39.**

Vds SFX + 3 jx (Populous + Final Fight + Mario 4) + alimentation + câble péritel + 2 man. : 3 200 F. **Loïc LE BUNETEL, 12, rue Salle-l'Evêque, 34000 Montpellier. Tél. : 67.60.34.26.**

Vds Atari 2600 bon état + 1 man. + 2 jx (Defender, Amidar). TBE : 449 F. **Frédéric ALLIO, 20, allée de Saint-Cyr, 13010 Marseille. Tél. : 91.74.79.63 (ap. 19 h).**

Vds jx Famicom : Y's, Populous, Bombuzal. Vds Megadrive jap. + 4 jx et NEC CGX + 2 jx. **Frédéric VOLKER, 7, cité Martignac, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.55.05.75.**

Vds jx Gamegear 175 F pce : Dragon Crystal, Psychic World, Rastan Saga, Head Buster. **Alain LE DONG, 3, place Paul-Painlevé, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.25.35.59.**

Vds Atari 520 STE + souris + plus de 50 jx + btes (cont. 120 d) + housse. Px : 3 000 F urgent. **Philippe KLEIBER, 20, rue Ronsard, 95230 Soisy-sur-Montmorency. Tél. : (16-1) 34.17.46.11.**

Vds Neo-Geo complète + man. et League Bowling : 2 900 F. **Nebojsa KESIC, 18, rue de Romainville, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.01.29.07.**

Vds jx sur Neo-Geo Sengoku 1 000 F, Magician Lord : 800 F ou éch. **Cédric KERBEL, 6, rue des Cités, 93330 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 43.52.36.41.**

Vds Gamegear + 4 jx + adapt. secteur. Px : 1 450 F. Vds pour MD jap. Wonderboy 3, Ghouls'n Ghost, Shinobi. **Grégory MALEY, 12, rue Martin-Luther-king, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.14.95.78.**

Vds MSX2 + 70 jx : 2 500 F. Vds Micro News N° 9 à 49, Tilt : 10 F. **Thierry GONZALES, 45, rue Kant, 59000 Lille. Tél. : 20.09.64.83.**

Vds Wonderboy 3 pour SMS : 200 F ou éch. ctre autre jeu. **Steve MAZENS, ch. des Aires, 30820 Caveirac. Tél. : 66.81.43.84.**

Vds Superfamicom (fonctionne PAL I) : 1 400 F et jx : 400 F pce. **Sébastien DUHAMEL, 181, av. de Grasse, 06400 Cannes. Tél. : 93.68.29.37.**

Vds 1 200 F Gamegear + 2 jx : Shinobi, Super Monaco GP (ss gar.). **Patrick PELERIN, 1, rue Pierre-Semard, 94310 Orly. Tél. : (16-1) 48.52.80.98.**

Vds CPC 464 + 50 jx. Px : 1 800 F (à déb.). **Stéphane BALBINO, Bât. N° 1, résidence Les Lignières, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.95.18.92.**

Vds Superfamicom + 5 jx (Super Ghouls'n Ghost + Actraiser + Final Fight). Px : 3 800 F. **Fabien CHALUMEAU, 84, rue des Patis, 95520 Osny. Tél. : (16-1) 30.31.03.06.**

Vds Nintendo + 2 man. + pist. + 6 jx : 3 000 F, cédé : 1 500 F. **Alban MORAT, résidence Al Fourty, 13, rue Romain-Rolland, 66750 Saint-Cyprien. Tél. : 68.21.59.75.**

CPCP 6128 + 22 jx, 10 disq. vierges : 5 000 F. Sega Master + 4 jx + man. : 900 F. **Julien DECAUX, 13, rue Labie, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 40.55.00.41.**

Vds 6128 coul. + 110 jx : 2 400 F. Vds Lynx neuve : 650 F ou éch. ctre Sega + 7 jx ou NES + 5 jx. **Sébastien ROBIN, BP 27, 77552 Moissy-Cramayel Cedex.**

Vds, ach., éch. sur Superfamicom, Megadrive, NEC. **Wilfried SEBAG. Tél. : (16-1) 43.72.34.38.**

3 jx PC 3 1/2, Crazy Cars, Kristor, Space Racer : 150 F pce ou 300 F les 3. **Tanguy JACQUET, 37F, rue Ferdinand-Buisson, 87000 Limoges.**

Vds jx sur Amstrad CPC : Tortues : 159 F ou hits 10 jx sur K7 : 200 F (Arcades). **Brice LECOLE, 20, quai Gavoineau, 77400 Pomponne. Tél. : (16-1) 62.30.42.96.**

Vds 500 F Atari 2600 + 2 man. + 4 jx (Tennis, Volley, Space Invaders, Desert Valcon). **Samuel MARTIN, Le Bourg Brétigny, 27800 Brionne. Tél. : 32.45.70.30 (vers 18 h).**

Vds lot de 10 jx MSX (cart. et D7) + ordi. Philips MSX2 : 2 800 F (val. : 5 300 F). **François THIERRY, 116, av. Jeanne-d'Arc, 51000 Chalons-sur-Marne. Tél. : 26.68.17.99.**

Vds orgue ME50 Yamaha Pack, manuel, val. : 14 000 F, px : 7 500 F. **Geneviève PEROIS, 4, allée des Peupliers, 94310 Orly. Tél. : (16-1) 48.84.78.90.**

Vds jx Neo-Geo : Ninja Combat + Magicien Lord : 1 600 F ou éch. ctre atres jx. **Ly van Fach VONG, 5, rue Léon-Bocquet, 94100 Saint-Maur. Tél. : (16-1) 45.11.25.72.**

Vds Gamegear + adapt. sect. + 1 jeu (15 jours) : 900 F ou éch ? ctre Megadrive + 1 jeu. **Cedric FERY, 9, rue de la Grange ay Rupt, Pont-Varin, 52130 Wassy.**

Vds Neo-Geo + Magician Lord + carte mém. (ss gar.), le tt : 2 900 F. **Jean-Marie MICOUD, 15, rue d'Oraison, 95310 Saint-Ouen l'Aumône. Tél. : (16-1) 34.64.58.03.**

Vds CPC 6128 + joys + 20 D7, crayon opt., 40 jx + copieur. Px : 2 000 F. **Damien DULAC, 9, rue Henry-Dunant, 94510 La Queue-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.93.02.93.**

Vds Supergrafx + 6 jx état neuf. Px : 1 200 F ou XTK SFM ss jx. **David CAO, 62, rue de Clichy, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.35.99.**

Vds SFC + 2 jx + 2 man. (F-Zero + Big Run) : 2 800 F. **Alexandre VITIELLO. Tél. : 38.95.75.82.**

Vds Gamegear + columns (ss gar.) : 890 F. **Edouard BOZZI, 1, rue Jules-Isaac, 13009 Marseille. Tél. : 91.77.39.40 (répondeur).**

Vds EXL100 64 Ko, nbx jx Logic Basic, man., clavier infrarouge. Px : 400 F. **Jérôme GENNERAT, 41, rue de la Garenne, 77130 Cannes-Ecluse. Tél. : (16-1) 64.32.48.75.**

Vds jx SFC : Final, Fight, Darius Twin, Y's 3, Jerry Boy, Goemon Fight, Castelvania 4, à déb. **Eric GUILLARD, 20, bld Jean-Moulin, 24660 Chamiers. Tél. : 53.53.36.06.**

Vds Gomola Speed et Dragon Spirit sur NEC : 200 F pce. Vds Batman (Megadrive) : 250 F. **Ardeshir ROSS, 20, rue du Commandant René-Mouchotte, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.75.76.**

Vds CPC 464+ + 21 jx sur K7 + 4 cart. : 1 700 F ou éch. ctre GT + 1 jeu. **Nicolas GRAVEJAT, 173, rte de Frontigny, 69390 Charly. Tél. : 78.46.29.91.**

CPC 6128 Plus + jeu ss gar., exc. état. Px à déb. **Harry HEBERT, 25, bld Garibaldi, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.06.14.70 (à p. de 18 h).**

Vds Atari ST + nbx jx + 1 man. + souris : 2 500 F ou éch. ctre 5 jx Megadrive. **Olivier FALGIGLIO, 167, bld des Etats-Unis, 69008 Lyon. Tél. : 78.76.46.64.**

Vds CPC 464, TBE, 20 jx + 1 man. + guide + K7 démonstration. Px : 1 500 F. **Lionel CHAUT, 12, lot Le Malézy, 42210 Saint-André-le-Puy. Tél. : 77.94.60.16.**

Vds Turbo GT de NEC + jeu + transfo + 6 piles recharg. (ss gar.). Px : 1 500 F. **Patrick PORQUET, 4, Le Bois-aux-Platanes, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.37.48.96.**

Vds Rastan Saga sur Gamegear. Px : 100 à 150 F. Ach. jx sur Gamegear et Sega MS, px : 150 F maxi. **Romain FISCHESSER, 9 bis, rue Gazan, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.88.24.65.**

Ech., vds, ach. jx petits px sur NEC, Megadrive, Gameboy, Gamegear. **Yves KNOCKAERT, 11, rue du Château, 62340 Guines. Tél. : 21.35.10.84.**

Vds sur Famicom Super Mario World (état neuf) : 400 F à déb. (possède Actraiser). **Bô CHEN, 13, rue Hoche, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.42.25.81.**

Vds Gamegear (ss gar.) + columns : 830 F. Vds jeunes Aboy and his Blob (Noël 91) : 300 F. **Charles LOUIS, 2, av. de la Harde, 60300 Senlis.**

Vds Gamegear + Colums + Sonic + Shinobi + btes + not. + adapt., sect. + mags : 1 000 F. **Arnaud BACONNIER, 197, rue Ferrer, 62220 Carvin. Tél. : 21.37.01.29.**

Vds Gamegear + 5 jx + adapt. SMS/GG (G.G. Shinobi, Mickey, Ninja Gaiden). Px : 1 500 F. **Maxime AUDA, 20, rue Georges-Brassens, 77330 0zoir la Ferrière. Tél. : (16-1) 60.02.72.13.**

Vds Gamegear + Super Monaco GP + Shinobi + Halley Wars + Colums : 1 500 F. **Aurélien VIRARD, 10, rue Leconte-de-Lisle, 78430 Louveciennes. Tél. : (16-1) 30.82.60.48.**

Vds Gamegear, TBE, jamais utilisé + Shinobi + The Castle of Illusion + Donald Duck, Px : 1 400 F. **Julien CAUWEL, 7, la Fontaine-St-Martin, 62232 Fouquières-les-Béthune. Tél. : 21.68.28.63.**

Vds Gamegear + 4 jx Wondeboy, Sonic, Floc, Columns + adapt. sect. + Mastegear, 2 mois. Px : 1 700 F. **Jocelyn CREMON, Rte d'Oléron, 64290 Gan. Tél. : 59.21.73.65.**

Vds Gamegear + 5 jx : Mickey + Fantasyzone + adapt. sect., état neuf, px : 800 F. **Gabriel GIBERT, 24, rue des Bourdonnais. Tél. : 39.51.47.55.**

Vds Gamegear + 3 jx (Mickey, Shinobi, Wonderboy) px : 900 F. **Patrick CASTEJON, La Maurelette, 4, chemin des Broutières, 13015 Marseille. Tél. : 91.60.32.79 (ap. 20 h).**

Vds ou éch. Stealth ATF sur Nes, px à déb. **David LATORTUE, 99, av. du Gal. Michel-Bizot, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.42.44.10 (ap. 18 h).**

Vds Nec Super Grafh + 3 jx Gostn's Ghost, Aldynes, Grandzork, état neuf, bte not. : 1 600 F. **Ozy KIDOUCHIM, 11, allée Georges-Rouault, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.63.89 (de 18 h à 20 h).**

Vds Gamegear + jx (Colums et Dragon Crystal) + Transfo : 900 F. **Charles BALAVOINE, 13, av. de l'Hôtel de Ville, 69720 Saint-Bonnet-de-Mure. Tél. : 78.90.92.96.**

Vds Gamegear + 6 accus. + asapt. MS + 8 jx (08/91) : 1 700 F. **Jean-Philippe VIELCAZAL, 24, av. Georges-D'Esparbes, 82400 Valence-d'Agen. Tél. : 63.39.50.11 (ou (16-1) 42.56.21.06).**

Vds Gamegear + 4 jx + adapt. sect. TBE : 1 510 F val. : 1 900 F. **Laurent GAUDY, 111, rue Damremont, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.06.52.87.**

Vds Gamegear + adapt. sect. + adapt. pour jx Mast. Syst. + 5 jx. **Mathias BOUIN, 16, rue de Cambrai, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.34.48.18.**

Vds Gamegear + 3 jx, TBE, oct. 91 + adapt. sec. Px : 950 F à déb. **Cyril NAVARRO, 31, av. de Fontsainte, 13600 La Ciotat. Tél. : 42.83.27.09.**

Vds ou éch. jx Gamegear (Ninja, Galden, Super Monaco, G.Loc). **Louis DELORME, 31, bd Rodocanachi, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.32.14.**

Vds Gamegear, jamais servie : 890 F + Columns ou éch. ctre Megadrive JP. **Leslie SCHUFFNER, 39, rue d'Agueseau, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 46.05.68.99.**

Vds Gamegear, TBE + not. : Sonic, Mickey, Columns + adapt. + ss Gar. Px : 995 F. **Bruno RIAS, 1, square Gabriel-Fauré, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.83.17.02.**

Vds Gamegear + ss gar. + 3 jx : (Columns, Sonic, Mickey) état neuf. Px : 990 F. **Bruno RIAS, 1, square Gabriel-Fauré, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.83.17.02.**

Vds Gamegear + 4 jx + alim. sect. : 1 750 F ou éch. ctre Coregrafx + 2 jx ou MD Jap. + 2 jx. **Jean-Claude VAVASSEUR, 18, impasse des Gascognes. Tél. : 37.42.84.78 (ap. 18 h).**

Vds Gamegear + 4 jx (ss embal., ss gar.) px : 1 200 F). **Frédéric MOUREAUX, 79, rue des Acquevilles, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 42.04.55.57.**

Vds G.Gear + 2 jx + Master Gear + jeu Master System, env. : 1 200 F. **Matthieu HANACHOMWICZ, 109, rue Vendôme. Tél. : 78.24.32.56.**

Vds Gamegear + 2 jx (G. Loc, Columns) + adapt. sect. Sony. Px : 1 000 F à déb. **Philippe MARTINEAU, 13, impas. Eugène-Delac-Roix, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.37.67.44.**

Vds Gamegear + Sacoche + MGP + Wonderboy + Columns + Galaga 91 : 1 000 F. **David PORRE, 69, bd St-Germain, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 46.33.07.79.**

Vds jx PC 5 1/3 de 60 à 180 F (Pop Corn, Strider, Arkanoid, California Games). **Fréddy BIANDA, 47, rue du Javelot, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.08.56.**

Vds CPC 464 + moni. coul. + 95 jx. : 1 800 F. **Frédéric CONDROYER, 27, rue Saint-Ligori, 18700 Aubigny-sur-Nère. Tél. : 48.58.09.08.**

DÉMENT ! 3 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANI

Pour fêter l'ouverture de ces magasi

Une montre jeu vid
à cristaux liquid
GRATUITE* pour 500
d'achats ou plu

(*)Offre d'une valeur de 145 F va
aux Magasins MICROMANIA LES 3 MOU
MICROMANIA LES CHAMPS, MICROMANIA L'
(Offre valable dans la limite des stocks dispon

MICROMANIA LYON LA PART-DIE
Niveau 1 . Face sortie Métro . 69000 Lyon
Tél. 78 60 02 29
NOUVEAU À LYO

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile/Métro Havre Caumartin
75001 Paris . Tél. 42 56 04 13
NOUVEAU 180

MICROMANIA LES 3 MOULINS NOUVEA
Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux . Tél. 93 62 01 14

RIRO - Tél. 93 88 33 38

petites annonces

ACHATS

Ach. Megadrive franç. avec ou sans jx. Env. 700 F uniq. rég. Beauvais.**Emmanuel LEBEGUE, 4, rue de l'Eglise, 60510 Oroër.**

Ach. ou éch. jx Lynx entre 100 et 180 F, cher. contact sur Lynx. **David BACHER, 5, rue des Landes, 68870 Bartenheim. Tél. : 89.68.21.31.**

Ach. jx Gameboy : 100 F pce maxi. **Farrah FENNIRI, 25, bld de la Villette, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.45.94.22.**

Cher. jx Sega MS : Moon Wolcker ou Wonderboy III, Rocky, max. 150 F. **Yann MANAC'H, Saint-Morillon, « Le Courreau », 33650 Labrède. Tél. : 56.20.39.47.**

Ach. ts jx sur MD jap. et franç. à t. bas px.**Viu-Yiep KONG, 20, rue Procession, 93250 Villemomble.**

Ach. Superfamicom + 1 jeu : 1 500 F. **Stéphane DAURE, av. de l'Isle, stade municipal, 31800 Saint-Gaudens. Tél. : 61.89.08.87.**

Ach. cartouches Lynx 100 F pce. **Patrick O'DONNELL, 19, bld de Cessoue, 06100 Nice. Tél. : 93.51.96.95 (le soir).**

Ach. jx Gameboy 75 F maxi. (à déb.), urgent ! **Pierre LEPESQUEUX, 32, allée des Essarts, 88800 Vittel. Tél. : 29.08.39.87.**

Ach. jx NES (Probotector, Bubob, Castlevania, Snake Ratln' Roll, Batman), pas cher. **Basil BURLUMI, 5, rue Soleil-Levant, 11800 Trebes. Tél. : 68.78.72.60 (vers 18 h).**

Ach. Gameboy + access. + min. 5 jx : 700 F (à déb.). **Julien MORAND, 35, rue des Vergers, 03300 Cusset. Tél. : 70.98.92.42.**

Ach. MD FM + 2 jx (si poss. Sonic + Altered B.), px entre 800 et 1 000 F, si poss. rég. Paris. **Fabrice MAGNAN, 13, rue des Grandes Côtes, 95310 Saint-Ouen-l'Aumône. Tél. : (16-1) 34.64.65.29.**

Ach. sur NEC Jaki Chan : 200 F maxi. et man. : 109 F. **Abilio FARIA, Bât. Bleuet, porte 211, Pierre-Collinet, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 60.09.00.96 ou 64.33.71.57.**

Ach. nvtés sur Megadrive pas cher. Idem Neo-Geo ou éch. ctre jx sur ST DAM. **Stéphane FOULON, 24, rie Jacques-Gamelin, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49 (H.R.).**

Ach., vds, éch. jx Mega. Env. liste + px, éch. sur C64 et Amstrad 464.**Fernando LOPES, 18, al. Gustave-Courbet, 93100 Montreuil.**

Ach. Superfamicom + alim. + péritel pour 1 500 F (sans jx). **Xavier LANCRET, 58, rue des Marronniers, 91550 Paray-Vieille-Poste. Tél. : (16-1) 69.38.49.35.**

Ach. jx Gameboy, Lynx, Megadrive, NES II, Sega II. **Christine GUIBOURT, allée de la Petite Boucherie, 57000 Metz. Tél. : 87.76.04.61.**

Rech. Gameboy + jx, px rais. **Juliette TROUILLOT, 8, rue des Sycomores, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.94.88.06 (ap. 17 h).**

Ach. Splatter House, max. : 380 F. **Nicolas ROUVEYROLLIS, 11, rue de la Paix, 13160 Chateaurenard. Tél. : 90.94.23.91.**

Ach. Gameboy + 2 jx, px maxi. : 500 F ou Gameboy seule 300 F maxi. **Nicolas GALICHET, 6, rue Maurice-Adrien, 37540 Saint-Cyr-sur-Loire. Tél. : 47.51.87.23.**

Ach. sur MDF Strider ou Mickey : 250 F. **Yuan HEITZLER, 27, rue des Dorgues, 13390 Auriol. Tél. : 42.04.33.47.**

Ach. jx sur MC (fr.). Px : 200 F maxi. **Jean-Luc VERDON, 107, route de Guitres, 33910 Saint-Denis-de-Pile. Tél. : 57.84.21.24.**

Rech. Quack Shot sur MD franç. Px max. : 280 F. **Pascal SCHIAVON, 7, rue des Frères-Lamanon, 13300 Salon-de-Provence. Tél. : 90.56.68.39.**

Ach. jx Sega MS2 de 50 à 150 F. **Nicolas KINDE, 75, rue de l'Ourcq, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.09.95.47.**

Ach. Megadrive fr. avec ou sans jeu (+ man., ss gar.). Ach. Quackshot. **Vivien PY, 35, rue de Malnoue, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.05.04.90.**

Ach. jx Neo-Geo 800 F pce. **Frédéric DARDENNE, D 23, résidence Jennepin, 59600 Maubeuge. Tél. : 27.64.39.81.**

Ach. MD fr. TBE + 2 man. : 700 F ou + Mickey, Quacks ou Fantasia : 900 F. **Leïla OUITIS, 14, rue d'Aligre, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.45.33.36.**

Ach. Gamegear 700 F maxi ou Gameboy 530 F maxi., bon état. **Marie-Pierre CHEVALIER, 56, rue Castel, 83000 Toulon. Tél. : 94.41.45.71.**

Ach. Super Monaco GP sur Megadrive. **Franck MICKISZ, 32A, rte de Strasbourg, 67110 Reichshoffen. Tél. : 88.09.62.35.**

Cher. contact sur NEC, MD, SFC pour éch. de jx. **Grégory CHAREYRE, av. de la Promenade, 24570 Le Lardin. Tél. : 53.50.47.72.**

Ach., éch., vds jx Megadrive, Gameboy + jx. **Julien LOMBARD, 5, rue Jules-Verne, appt 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.**

Ach. jx Megadrive : Elviento, Wonderboy 5, R. Thunder 2, Sh. of the Beast. **Bernard TAN, bât. F, Bellevue, 38420 Domene. Tél. : 76.77.43.15 (ap. 18 h).**

Ach. Gameboy : 350 F + Tetris. **Fabrice PITRE, 1, rue Léon-Ricottier, 35000 Rennes. Tél. : 99.59.65.17 (H.R.).**

Ach. jx sur Superfamicom : Joe et Mac Zeloab, Sim City, Thunder Spirit, etc. **Orlando LOPES, 40, rue du Cherche-Midi, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 44.23.86.16.**

Ach. jx Megadrive : Batman, Devil Crash, Elviento. **Henri HO TU QUI, 1, rue Paul-Cezanne, 95370 Montigny-les-Cormeilles. Tél. : (16-1) 34.50.08.45 (20 h).**

Ach. jx SFC : F-Zero, Mario 4 ou Pilotwings pour 400 F. **Alexandre TOURNIER, 9, rue Vergniaud, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.81.59.79.**

Ach. jx Gamegear de 150 à 200 F (Sonic, Golden Axe, etc.). **Guy-Noël VANUXEEM, 5, rue Arthur-Houte, 59250 Halluin. Tél. : 20.94.29.98 (ap. 17 h).**

Ach. jx NES Megaman 1, Castelvania, Zelda 2, Batman, Faxanadu, Simon Quest : 200 F maxi. **Christophe VALLOT, allée des Platanes, 77177 Brou-sur-Chantereine. Tél. : (16-1) 64.26.45.96.**

Ach. Neo-Geo + 1 man. + 1 bon jeu (Magicial Lord, etc.) : 2 400 F, éch. Gameboy + 2 jx ctre 1 jeu. **Franck DEGRYSE, 880, rue Denfert, 59690 Vieux-Condé. Tél. : 27.25.11.29.**

Ach. Gynoug sur Megadrive : 200 à 250 F. **Stéphane BOMBRUN, 16, La Blache, 26140 Anneyron. Tél. : 75.31.55.42 (ap. 18 h 30).**

Cher. Wonder Boy 5 sur Megadrive. Vite ! **Victor KELLAL, La Chenevière, 71940 Saint-Boil. Tél. : 85.44.03.99 (ap. 17 h 30).**

Ach. sur Gameboy R-Type ou Megaman ou F1-Race à 100 F ou 120 F. **Thomy COUDEYRAS, Le Vernet Mauzun, 63160 Billom. Tél. : 73.68.43.53.**

Rech. tuner TV pour Amstrad 6128+. **Géraldine BOUQUET, 39, rue Paul-Langevin, Le Rû Couvert, 89100 Paron. Tél. : 86.65.69.03.**

Ach. Gamegear, urgent, bon état, avec ou sans jx. **Benoît DOMINIAK, 29, La Pinède, 68120 Richwiller. Tél. : 89.53.44.99.**

Ach. jx Gameboy (TBE + not. + bte). Env. liste. Vds F1 Race (neuf). **Bruno CARRERE, 109, rue d'Illiers, 45000 Orléans. Tél. : 38.81.77.81.**

Ach. Gameboy + câble, écout., 2 jx (Tétris, Mario) : 350 F maxi. **Florent BEAUDEAU, 8, rue des Hospitaliers, 86130 St-Georges-les-Bx. Tél. : 49.52.51.45.**

Ach. bte du super Ghouls'n Ghost entre 30 et 50 F (Famicom). **JB. Tél. : 43.76.94.91.**

Ach. jx Neo-Geo 1 000 F maxi. Vds Coregrafx puiss. 5 + PC Kid 2 + Cadash : 1 000 F. **David. Tél. : 40.69.68.50.**

Ach. jx à 150 F : Formation Soccer, Dark Legend, Aeroblaster, 1941, PcKid 1. **Christophe BOYER, La Cote, 74410 Saint-Jorioz. Tél. : 50.68.90.83.**

Ach. Gameboy + 1 jeu bon état à 300 F (urgent). **Anthony FOURNIER, 26, rue Alfred-Dubois, 91460 Marcoussis. Tél. : (16-1) 69.01.74.43.**

Ach. jx Master System ST Ryder, Moonwalker, Bubble Bobble, Spider Man : 150 F pce. **Jérémy BEAUME, 12, rue Baragué, bât. 4, 78390 Bois d'Arcy. Tél. : (16-1) 34.60.62.18.**

Ach. sur NEC Formation Soccer : 200 à 250 F n'importe quelle ville ! **Stéphane BERANGER, 16, corniche Bellevue, l'Erytheia. Tél. : 93.44.71.05.**

Ach. (sur Gameboy) : Gremlins 2 (ou Batman) : 115 F. Vite ! **Benoît TRANAPE, 15, av. Gambetta, 92310 Ville-d'Avray. Tél. : (16-1) 47.09.04.14.**

Vds Gamegear + 3 jx : 1 000 F. Vds Megadrive + adapt. 8 bits + 2 man. + 4 jx : 1 600 F. **Harry EDERY, 9, av. du 8-Mai, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.04.68.**

Ach. jx sur PC Engine (Populous, Neutopia, Ghouls'n Ghost, PC Kid I) : 200 F pce. **Mickaël DAILLY, 12, rue Guillaume-Appolinaire, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 44.66.23.31.**

Vds Bionic Commando, TMTH, Silent Service, Dble Dragon I. **Olivier CHARRIER, 2, rue du Stade, Yerres, 91330 Impôts. Tél. : (16-1) 69.83.92.14.**

Ach. jx sur Megadrive (Streets of Rage, Mickey, Monaco GP) de 150 à 200 F maxi. **Damien FERNANDO, 12, rue Rosa-Bonheur, 77810 Thomery. Tél. : (16-1) 60.96.42.10.**

Ach. Gamegear + jx TBE : 950 F maxi. Vds Gameboy + 6 jx : 1 000 F. **Pierre ANCELIN, 48, av. Bosquet, Paris. Tél. : (16-1) 47.53.87.01.**

Ach. Street of Rage, Populous, Ghouls'n Ghost : 200 à 250 F sur MD. **Vincent GAUTIER, 9, rue de la Favorite, 69005 Lyon. Tél. : 72.38.25.42.**

Ech., vds jx MD, MS, GG. Ch. MCD + jx. Vds MS : 300 F. Jx MD : 100-200 F, MS : 50-150 F, GG : 50-150 F. **Jacques CAHUZAC, 2 bis, route du Parc, 28320 Les Gatineaux. Tél. : 37.31.07.78.**

Urgent ! Ach. sur NEC btier HiFi et correcteur coul. : 250 F pce sur Paris et rég. **Patrice AUBRY, 4, av. du Général-Maistre, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.45.07.94.**

Rech. sur MD : Saint Sword, Gynoug et Runark. **Régis FAZZI, 24, rue du Château, 57600 Forbach. Tél. : 87.88.37.45.**

Ach. Turbo GT + F. Match, Tennis ou PC Kid 2 : 1 350 F. **Alexandre BONNUIT, 160, bld de Charonne, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.76.18 (en semaine).**

Ach., éch., vds nbx jx Gameboy. Ech. jx Megadrive ctre jx Gameboy. **Jérôme BIHAN, 17, rue des Ajoncs d'Or, 29260 Le Folgoët. Tél. : 98.83.34.42.**

Vds jx pour Coregrafx : Dragon Egg : 225 F, Barunba : 200 F, Son Son 2 : 175 F, etc. **Bruno JOUVE, 5, av. du Grésivaudan, 38130 Echirolles. Tél. : 76.23.15.69.**

Ach. jx pour MS de 100 à 200 F (Mickey, Sonic, Alex Kidd 3, 2 et 4, Wonder Boy 3, etc.). **Sébastien CHIVORET, 37, rue de Crehange, 57380 Faulquemont. Tél. : 87.94.27.80.**

Ach. sur SFC Super Tennis : 450 F à déb. **Laurent GUIRAL, 2, rue Berliose, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 40.67.18.40.**

Vds Lynx II, Megadrive, Gamegear, NEC GT, Supergrafx et CD-ROM ts avec jx, vite ! **Edery HARRY, 9, av. du 8-Mai, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.04.68.**

ECHANGES

Ech. Sonic (VJ) ctre Mercs, Block Out, Donald Duck, Ghouls'n Ghost ou vds 250 F, urgent. **Johann MARTEIL, Brehan, 56580 Rohan. Tél. : 96.26.71.44.**

Ech. Atari 520 STE ctre Core ou Supergrafx + 4 ou 5 jx mini. **Julien PIRESCHI, 177, bld Chave, 13004 Marseille. Tél. : 91.42.31.04.**

Sur Neo-Geo (poss. Ghosts Pilots), éch. ctre 2020 Baseball ou Fatal Fuky. **Guillaume BRETIN, 131, bld des Poilus, 44300 Nantes. Tél. : 40.50.15.27.**

Ech. Megadrive + 10 jx ctre Superfamicom + 4 jx ou Neo-Geo + 2 jx ou ach. 3 500 F maxi. **Vincent LEFEVERE, 159, bld de Mondétour, résidence Cottages N° 17, 91400 Orsay. Tél. : (16-1) 69.28.20.12.**

Cher. sur NES Simpsons, Shadow Warrior, Roller Games (poss. Castlevania 2, Life Force, etc.). **Stéphane BOISSEL, 31, rue des Pyrénées, 77140 Saint-Pierre-les-Nemours. Tél. : (16-1) 64.28.83.48.**

Ech. Gameboy + 4 jx (Mario, Robocop, Tetris, In your Face) + Casse Boy ctre Gamegear + 3 jx. **Thibaut CLEMENT, 2, rue Edison, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.14.60.48.**

Ech. jx MD : Mickey, NZStory, Al Storm, Sonic ctre Gaiares, Vap Trail, Devil Crush, Undeadline. **Stéphane FRADET, 14, av. Berthelot, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.60.18.**

Ech. NES 2 man. + 10 jx ctre Gamegear + 3 jx ou vds 1 500 F. **Franck LEGOUT, 55, rue du Mans, 61000 Alençon. Tél. : 32.29.64.30.**

Ech. jx sur SFC : Superpro Baseball, Y's 3, etc. Pa-

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles+ P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Consoles + n° 8

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

TÉL. :

MACHINES :

☐ PC Engine
☐ Megadrive
☐ Sega
☐ NES
☐ Gameboy
☐ Lynx
☐ Divers

*** Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement seront éliminées.**

trice KRYSZTOFIAK, 1, rue du Vermont, 62720 Rety. Tél. : 21.92.91.72.

Ach. Formation Soccer sur NEC. Urgent ! Faire offre ou éch. ctre PC Kid 2. **Michel ZORIC, 52, rue Bichat, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 40.40.05.19.**

Ech. jx Megadrive (Jewel Master, Hellfire, Marvel Land, F22, Shadow Dancer, Shinobi, Ghoul.). **Michel MIRALLES, 16, rue Vercingétorix, 63110 Beaumont. Tél. : 73.26.96.93.**

Ech. Megadrive + 7 nvtés (Street, Quasshot, EA Hockey) ctre Superfamicom + Mario. **Virgil FRANCHI, 67, av. Fourcade, 95560 Montsoult. Tél. : (16-1) 34.69.82.71.**

Ech. 10 jx Gameboy. **David CARPENTIER, 6, rue Joachim-du-Bellay, 29200 Brest. Tél. : 98.44.40.80 (ap. 18 h).**

Ech. Sega MS + 15 jx ctre Megadrive + env. 7 jx. **Baptiste BINARD, 16, allée du Grand Jeu d'Arc, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.44.18 (ap. 18 h).**

Ech. Masters, Golfmania, Transbot ctre, Thunder Blade, R-Type. **Sébastien BIRLING, 2A, rue Mozart, 67640 Lipsheim. Tél. : 88.68.56.58 (ap. 19 h).**

Vds Megadrive + 6 jx + 2 man. : 1 500 F ou éch. ctre jx Famicom. **François VENNIN, 16, rue Chateaubriand, 65000 Tarbes. Tél. : 62.93.80.70.**

Ech. Game Boy + câble + 6 jx ctre GameGear + 3 jx (si poss. : Mickey, Columbus, Sinobi). **Guillaume FOMERAND, 8, av. de Vendôme, 41000 Blois. Tél. : 54.58.02.88.**

Nes + Saper + Rob + 7 jx ctre SFC. **Olivier ROSEMBERG, 11, av. Waldeck-Rousseau, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 43.63.84.94.**

Ech. G.Boy + 3 jx (TBE) ctre PC Engine, GT ou Lynx + 1 jeu. Ech. jx G.Boy ctre Hits sur Game Boy (choix énorme). **Anthony BARTOLO, 29, av. des Marquis, 77166 Evry-les-Chateaux. Tél. : (16-1) 64.05.55.25.**

Ech. jx Megadrive : Street of Rage, Zerowing, Forgetten, Eswat, etc. ctre bons jx (F. Offre). **Fethy BERBERE, 118, rue Balzac, Bt. D71, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.81.53.84.**

Ech. sur GB, Buble, Boble Mario, G.Quest, ctre Nemisis 1 ou 2 ou Bteman. **Olivier GREGOIRE, 7, rue Mondrel, 61190 Tourouvre. Tél. : 33.25.62.08.**

Ech. Nes Complète + jx ctre SFC + Final Fight, Street Fighter 2, S. Mario World. **Haykel ACHITE, 6, résidence la Liberté, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : (16-1) 45.47.53.69.**

Ech. sur Nec Ninja Spirit ctre SupervolleyBall ou Power Eleven. **Mickaël PAGEAU, 9, rue Mare à Margot, 49530 Bouzille. Tél. : 40.98.12.72.**

PC Epson-Ram 256 Ko, 2 lect., Mono Txt + Carte (GA + RVB pour T.V.) ctre superfamicom. **Alain ACHALME, « Mas de Bagnères », bat. D2, appt. 25, 4094, bd Paul-Valéry, Montpellier. Tél. : 67.69.15.75.**

Ech. sur Megadrive Eswat et Budokan ctre bons jx. **Romain CARCAUZON, 153, rue Jules-Ferry, 16000 Angoulême. Tél. : 45.92.91.26.**

Ech. Megadrive + 7 nvtés (Street, Quasshot, EA Hockey) ctre Superfamicom + Mario. **Virgil FRANCHI, 67, av. Fourcade, 95560 Montsoult. Tél. : (16-1) 34.69.82.71.**

Ech. jx SMS World Soccer Super Tennis Dble Dragon ctre Rocky Altered Beast. **Cyril CHARPENTEAU, 2, rue des Fleurs, 17690 Angoulins-sur-Mer. Tél. : 46.56.94.75.**

Ech. jx Néo-Géo (Magician Lord, Cyber Lip). Vds 4 jx Megadrive : 200 F. **Pascal SBRAGIA, 24, bd Françoise-Duparc, 13004 Marseille. Tél. : 91.49.71.08.**

Ech. jx Megadrive : Target Earth DJboy Jo Montana Football ctre GP Monaco Sonic Roadrash. **Frédéric FAURE, 23, av. Paul-Raoult, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.78.26.**

Ech. CPC 6128 ctre Néo Géo ou Super Famicom Amstrad + 50 D7. **Julien TROUSSIER, 38119 Pierre-Chatel-Le-Bourg. Tél. : 76.83.05.85.**

Ech. Iron, Sword + autres jx ctre Megaman 2 ou Shadow Warrior. **Grégory LANGRAND, 55, rue de Bouvines, 59790 Ronchin. Tél. : 20.53.12.59.**

Ech. jx Game Boy : Castlevania, Forteress of Fear, Chessmaster, dble Dragon, Robocop. **Nicolas Burkler, 47, les Hauts-de-St-Jeaume, 06740 Chateauneuf-de-Grasse. Tél. : 93.42.70.20.**

Vds, éch, jx Megadrive sur Lyon : Decappattack, Devil Hunter, Ghostbusters, Arrow Flash. **Christophe GUILLOT, 11 bis, impasse Lindberg, 69003 Lyon. Tél. : 72.34.08.59.**

Ech. TF3 ou STR of Rage ctre Donald ou Gynoug. **Jean-Marie BEITZ, 242, av. de l'Elisa, 83100 Toulon. Tél. : 94.20.50.53.**

Ech. jx + 13 jx ctre Nes + 10 jx (dont 2 Marios) Light Phaser Offert. **Aurélien PERRIER, 16 bis, Promenade du Val de Menton, 06500 Menton. Tél. : 93.57.27.81.**

Ech. Lynx + 9 jx ctre Game Gear + jx. **Pierre LIVERNAUX, 5, rue du Muhlfeld, 68124 Logelbach. Tél. : 89.80.83.76.**

Ech., Alered, Beast, Dick, Tracy, Dynamite Duke, ctre Outrun, Midnigt et Grand Prix Monaco. **Sébastien ALLANO, 20, rue de Linas, 91310 Longpont/Orge. Tél. : (16-1) 69.01.34.89 (à par. de 19 h).**

Ech. pour Supergrafx jeu Aldynes ctre autres jx pour Sgx. **Fabrice MANGIN, 29, av. du Gal.-de-Gaulle, 18230 Saint-Doulchard. Tél. : 48.69.05.46.**

Ech. Game Boy + 5 jx (Quix, Pimball, Tetris, Spidermam, Gremlims 2) ctre : G.Gear + 3 jx. **Michaël SPITZBERG, 49, rue Gambetta, 77500 Cheiles. Tél. : (16-1) 64.21.21.29.**

Ech. jx Game Boy (Gargoyle, Dick Tracy, Spiderman, etc.) env. liste. **David GALLAIS, 140, rue de la Forêt, 35300 Fougères. Tél. : 99.99.02.14.**

Salut, éch. Alex Kid ou Zillion ctre jx de sport si poss. **Fabrice JURQUET, 2 quater, route de Boissy-St-Lyon, 91650 Breuillet. Tél. : (16-1) 64.58.60.97.**

Ech. Game Boy + 4 jx + Proteg + Pile + revues, px : 900 F ou éch. ctre Lynx + 2 jx. **Jean-Marie PUCHE, 462, av. d'Occitanie, lots Le Mistral, 34400 Lunel. Tél. : 67.83.19.85.**

Ech. jx Megadrive cher. jx de sport Nec et Megadrive poss. Ghouls'n Ghost, Alex Kid etc. **David MERLE, 24, rue Emile-Zola, 71450 Blanzy. Tél. : 85.68.28.99.**

Jx MD, Last Bat., Truxton, Budokan ctre Mickey, Rambos, World, Cup Soccer. **Julie DONDA, 649, av. de Bir Hakeim, 77350 Le Mee-sur-Seine. Tél. : (16-1) 60.68.10.48.**

Ech. jx sur MD. Shining in The Darkness ctre Phantasy Star 3, Poss aussi 7 autres jx. **Jérémy ADDA, 8, rue d'Oslo, 72000 Le Mans. Tél. : 43.82.63.22.**

Ech. Eswat Xdr, Dick Tracy, Mickey, Galares, Tatsujin, Mystic Defender. **Sylvain BELLANCOURT, 94, av. de Verdun, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.89.57 (répon.).**

Ech. Game Boy + Tetris + Câble ctre jx Megadrive ou vds 450 F. **Jean-François SARAZIN, 11, rue Basly, Bt. B, 62590 Oignies. Tél. : 21.37.80.28.**

Ech. sur Lynx California, Games et Gates Of Zendocon ctre autres jx. **J.-Baptiste VAIMAN, 13, rue de la Reine-Blanche, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.35.90.70.**

Ech. jx MD : After Burner 2, Streets of Rage, Verytex, Last Battle. Rech. Hellfire, TForce 3. **Cédrid BONY, 17, rue Paul-Bert, 77400 Lagny. Tél. : (16-1) 64.30.20.69.**

Ech. jx Megadrive, J. Buster et Streets OF Rage ctre Strider Lakers Hockey el Viento. **Olivier FRATACCI, quartier Cordy, 26230 Grignan. Tél. : 75.46.57.97.**

Ech. PC Engine + 6 jx (Advent. Island etc.) Bon état, ctre 3 jx Famicom ou vds : 1 400 F. **Frédéric COSTA, 124, bd Auguste-Blanqui, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.76.92.**

Ech. sur Megadrive, John Madden Foot, Stridder pour « Sonic », Mickey, Gynoug + éch. sur Nes, Punch Out, Volley, Ice Hockey, poss. vte. **Tâm PEEL, 4, rue Jean-Lambert, 66000 Perpignan. Tél. : 68.52.37.29.**

Ech. sur Megadrive Fr Sword of Vermillon, S. Hangon, Stret of Rage, Quack Shot Hockey. **David FERREIRA, 116, rue Ules-Verne, 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél. : (16-1) 69.42.95.19.**

Ech. sur Nintendo, Paper Boy ctre Boy and His Blob, vite. **David GUILLUY, 2, rue de Beugin, 62150 Houdain. Tél. : 21.64.32.52.**

Ech. Eswat, Ringside Angel, Centurion, Shadow Dancer, Batman ctre Valis III, The Immortel. **Isabelle MENDES, 10, rue R.-Rolland, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 30.56.38.02.**

Ech. Streets of Rage ctre Donald ou F22 sur Megadrive. Vds nbx jx de 150 à 200 F. **Antoine RIBEIRO, 17, av. du Général-Gallieni, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.47.19.**

Ech. Nes + 11 jx + Game Boy + 5 jx, val. : 5 740 F ctre SFC + 2043 jx ou vds Nes + 115 jx + Game Boy + 5 jx. **Jean PLAYE, 8, rue Antoine-de-Lavoisier, 78180 Montigny-le-Bx. Tél. : (16-1) 30.64.52.30.**

Ech. jeu Tetris ctre Marioland, urgent. **Ludovic LEFEVRE, 21, rue neuve, 25310 Blamont. Tél. : 81.35.13.45.**

Vds MD jap. + 2 man (Arcade Power) + 20 jx (THF 2, 3, Sonic, Kabuki) ou éch. ctre SFC + 5 jx + 2 man. **Brandy OZCIN, 90 ter, Georges-Medric, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.68.43.85 (ap. 18 h).**

Ech. jx sur Megadrive (A. Storm, D. Tracy, J. Madden, J. Pond, etc.) ou éch. ctre jx Nec. **François BES, 5, rue du pt St-Jean, 59380 Bergues. Tél. : 28.68.75.40.**

Ech. ou vds : 1 000 F Nes + 6 jx + astuces ctre Sega MS + 1 ou 2 jx (Sonic) préf. en Alsace. **Laurent SEYLLER, 1, rue Binnen, 67150 Limersheim. Tél. : 88.64.02.95 (ap. 17 h 30).**

Ech. Centurion ctre PS2 ou PS3. **Coralie LOUIS, 3, rue de la Gare, 90300 Valdoie. Tél. : 84.26.47.09.**

Ech. Gx 4000 ctre TV ou Moni coul. + prise périt. (console complète). **Laurent PONTIER, 594, av. du Prado, Résidence Nérée, 13008 Marseille.**

Ech. jx sur Mégadrive, poss. nbx Hits (GP Monaco, Sonic...) rech. JB Douglas Boxing, merci ! **Florian PERRIER, 4, impasse des Loisirs, 84000 Avignon. Tél. : 90.86.53.24 (h.r.).**

Ech. Centurion sur MD ctre Starflight ou 688 Attack sub + vds 3 jx Nec : 200 F. **Ludovic DELZENNE, 40, rue des Comices, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.47.25.17.**

Vds ou éch. King's Bounty, Monster Lairs, Hard Driving et Shadow Dancer ctre jx d'aventure. **Guillaume LARTIGUE, 8, rue Anatole-de-la Forge, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 46.22.35.55.**

Ech. Megadrive + 8 jx Sonic, Street of Rage etc. ctre Superfamicom + 4 jx Final Fight, R-Type. **Samuel VIEL, 64, rue du Grand-Val, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 49.82.46.07.**

Ech. 4 jx MS (Shinobi, Mickey) + C. Pad et C. Stick + Péritel et Transfo ctre G.Gear + 1 jeu. **Guillaume DERRIEN, 9, venelle des Carmélites, 29600 Morlaix. Tél. : 98.88.27.44.**

Ech. Nec GT ctre SFC, vds Kageki pour M.D. Ach. CD et cartes Nec. Ach. SFC. Vds jx Game Boy. **Laurent D'HOOP, Rozenweg, n° 10, 1731 Zellik (Belgique). Tél. : 02.466.96.42.**

Ech. Megaman 2, Gradius, Rad Racer, Mario 1 et autres. **Jean-Philippe DUBLON, 9, rue des Paquerettes, 88240 Bains-les-Bains. Tél. : 29.36.21.84 (week-end).**

Vds, éch. ou ach. jx Nintendo. **Laurent LO-SCHIAVO, Saint-Genies, Bellevue, 8, chemin de Massebiau, 31180 Castelmaurou. Tél. : 61.74.07.62 (10 h à 21 h).**

Ech. Alienstorm, Lastbattle ctre Spiderman, Decap, Attack the Immortal, Road Rash. **Fabrice VAILLANT, 68, résidence des Plaines, 83500 La Seyne-sur-Mer.**

Master System + 2 man. + 8 jx (American Pro Football, Kenseiden) ctre Megadrive. **Sébastien MARIANI, La Présentation, Bât B, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.87.32.70.**

Ech., vds, ach. jx Superfamicom, Megadrive, Game Boy et Atarist. **Marc PETITIER, 12, rue du Gros Chêne, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.84.73.**

Ech. MD + 11 jx ctre néo Géo + 2 jx ou ctre SFc + 4 ou 5 jx ou vds : 4 000 F. **Dominique POUSSIN, Fontaine-Mallet, bt. Touraine, 93420 Villepinte.**

Ech. Megadrive + 2 jx + adapt. jap. + Arcade Power Stick ctre Néo-Géo + 3 jx. **Fabien LE BRETON, 31, rue des Iris-Gouques. Tél. : 31.88.62.02.**

Ech. Mickey M.S. ctre Psycho Fox, ou Vonderboy III ou Spiderman ou Altered Beast. **Elyes BOUTELDSA, 53, rue Jules-Michelet, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.69.98.86.**

Ech. sur Megadrive Golden Axe, Italia 90, Street Smart ctre autres jx. **Antoine ALAZARD, 54, av. de la Motte Picquet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.66.09.15.**

Ech. sur MD jx : El Viento 2 + Final Blow, Fatman. **Bona LIM BOUN, 19, av. Georges-Duhamel, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.99.92.33.**

Ech. G.Boy + 3 jx (TBE) ctre PC Engine, GT ou Lynx + 1 jeu. Ech. jx G.Boy ctre Hits sur Game Boy (choix énorme). **Anthony BARTOLO, 29, av. des Marquis, 77166 Evry-les-Chateaux. Tél. : (16-1) 64.05.55.25.**

CLUBS

Tu cher. un super-club MD SFC ? Envoie 4 F tbres. **Boris URBAS, 55, rue Jean-Boge, 70170 Port-sur-Saône. Tél. : 84.91.50.08.**

Club Sega Mega et MS et club NEC. **Christophe POLIGNE, Couvé, Plouer-sur-Rance, 22490 Pleslin.**

Cher. adhérent à un nveau club : Gameboy, Megadrive et Superfamicom (journal), etc. **Nicolas TEMPESTINI, 29 bis, bld Aristide-Briand, 77000 Melun. Tél. : (16-1) 64.52.11.31.**

Cher. adhérents pour un club Sega (recevez le magazine). **Jean-Pierre DUTHION, 15 bis, bld Gouvion, Saint-Cyr. Tél. : (16-1) 40.55.05.97.**

Cher. contact Superfamicom américain (poss. Homealone, Zelda 3). **Fabien CARMONA, 14, rue Jacques-Antoine, 66000 Perpignan. Tél. : 68.67.24.78.**

Pour ttes consoles : astuces, codes, éch., journal, etc. **Anthony CHECCONI, 48, vallée du Careï, 06500 MENTON.**

Ass. de joueurs gère, éch. grat. de jx sur consoles et micros. Choix et sécurité. **Fun Club, 13, av. des Acacias, 77290 Mitry-Mory. Tél. : (16-1) 64.80.97.43.**

Création du club Ultima News (NEC, SFC, Megadrive, SNK), des hits, des tests, des nvtés. **Pierre-Marc VIGNAUD, 40, quai Sully Chalies, 12100 Millau. Tél. : 65.60.75.96.**

Club Megadrive Master, magazine mensuel, etc. **Guillaume HOCHART, Le Haut Denacre, 62200 Saint-Martin, Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.31.23.19.**

Cher. contacts ou club sur départ. 50 entre 14 et 18 ans (poss. NES et nbx jx). **Anne-Lise GOURDON, 10, cité des Mielles, Siouville-Hague, 50340 Les Pieux.**

Adhérez au plus grand club NEC de France. Ach., vte, location, doc. ctre un tbre. **David HECQ, 517, rue La Fontaine, 62110 Henin Beaumont. Tél. : 21.75.53.89.**

CONSOLES +

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 25 31.
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière (2184)

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert (2170)

Secrétaire de rédaction
Isabelle Moatti (2267)

Maquette
Christine Gourdal (2191), Marie-José Estevens (2188), Bernard Gortais.

Photographe
Eric Ramaroson (2192)

Secrétariat
Juliette van Paaschen (2196)

Ont collaboré à ce numéro
François Hermellin, correspondant permanent au Japon,
Jean-Michel Maman, coordination,
et Laurent Defrance, Elisabeth Estevens, Jacques Harbonn, Jean-Loup Jovanovic, Marc Meunier, Jean-Loup Bouteau, Philippe Tilikete dit Fifi, Axel, Banana San, El Nionio, Loulou, Navarro, Spirit, Rocket, Wieklen, Jimmy H., Kaneda Kun, Matt, Rick, Julian, Bill, Rad, Morgan, Doguy, Chris, Douglas Alves, Fred.

MINITEL 3615 TCPLUS

Marie Poggi et François Julienne (2200)

ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
Antoine Tomas (2204)

Chefs de publicité
Sylvie Houeix (2201)
Claudine Lefebvre (2202)

Ventes
Synergie Presse. Alain Stefanesco, directeur général.
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.Tél. : (1) 46 38 13 90.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (11 numéros) : 249 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (11 numéros) : 315 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes. Cedex.

Promotion
Marcella Briza (2161)

Directeur Administratif et Financier
Margaret Figueiredo (2499)

Fabrication
Jean-Jack Vallet (2166)

Éditeur

Consoles + est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A. au capital
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter
du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Président-Directeur Général :
Francis Morel

Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/ Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Tirage de ce numéro : 100 000 exemplaires.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger
Dépôt légal : 2e trimestre 1992
Photocomposition, montage : Mismac, Digitec.
Photogravure : Proprint.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 73201.

Un encart abonnement non folioté est inséré entre les pages 18/19 et 138/139.

NOTATION

SYSTEME DE

Consoles + utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

DIFFICULTE : le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficil ? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez trop rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon un jeu trop dur vous dégoûtera.

NOMBRE DE VIES : il vous indique le nombre de vies (les "crédits") disponibles avant d'être obligé de reprendre le jeu au début.

OPTIONS CONTINUES : les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort ou un peu avant, sans recommencer à zéro. Il s'agit donc du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

NIVEAUX DE DIFFICULTE : si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici. (Ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé.)

CONTROLE : est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens, ou le joystick donne-t-il une impression de flou, d'imprécision ? En d'autres termes, le joystick répond-il bien ? Une appréciation indispensable.

PRESENTATION : il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles, quelles aides sont apportées au joueur, etc.

GRAPHISME : les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés ? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

ANIMATION : Ce n'est pas le graphisme : c'est le mouvement du graphisme ! L'animation est-elle fluide ? Rapide ? Même avec de nombreux sprites ? D'énormes monstres ? Sans doute le critère le plus important.

BANDE-SON : cela comprend à la fois la musique et les bruitages. Le jeu est-il accompagné d'une symphonie de Beethoven, les tirs de laser sortent-ils de la guerre des étoiles... ou a-t-on droit aux bip-bip asthmatiques d'un vieux PC ? Un facteur à ne pas sous-estimer.

JOUABILITE : les commandes sont simples et rapides, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable ! En d'autres termes, vous ne pourrez pas en décrocher et y penserez nuit et jour.

DUREE DE VIE : combien de temps pour le finir ? Deux jours ? Une semaine ? Un mois ? Ou dix minutes ?

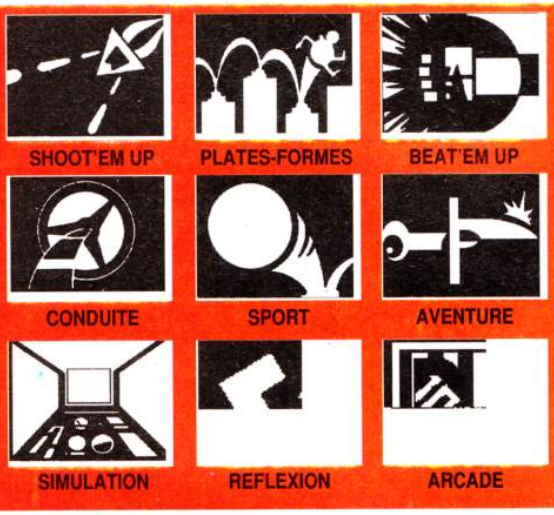
INTERET : tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon ? Aurez-vous du plaisir à y jouer ? La note d'intérêt correspond à la valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes !

NOMBRE DE JOUEURS : ...nombre de joueurs (simultanés ou non) !

PREVIEWS
Cette icône indique la marque de la cartouche, la date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.

TYPE DE JEU

Neuf schémas pour vous indiquer de quel type de jeu il s'agit. En voici la liste :



PRESENTATION 91%
le jeu est très bien présenté, les options sont nombreuses. Les écrans intermédiaires sont très réussis.

GRAPHISME 91%
Les décors et les sprites sont nombreux et variés. Le scrolling vertical est rapide et fluide.

ANIMATION 88%
Une animation fluide et rapide.

BANDE-SON 72%
Les effets sonores sont assez réussis mais on aurait aimé davantage de musique.

JOUABILITE 87%
Très bonne, sauf pour les armes spéciales.

DUREE DE VIE 81%
L'option deux joueurs permet des parties géniales.

INTERET 85%
Battle Squadron est un jeu captivant qui ne vous décevra pas. Quelques armes supplémentaires auraient été les bienvenues. Pour les bons joueurs.

NOTES

Nous avons ajouté, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

90 ET + (18 ET +) : un Méga Hit Consoles + ! Ce jeu est superbe et vous ne devez le manquer à aucun prix.

80-90 (16-18) : un très très bon jeu, auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Méga Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16) : Un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

45-65 (9-13) : un jeu très moyen. Pour acheter un jeu noté en dessous de 65% (13/20), il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

30-45 (6-9) : encore moins bon : si vous achetez ce jeu, ne vous en prenez qu'à vous-même en cas de déception.

12-30 (2-6) : un jeu nul. Quelques parties et hop à la poubelle !

12 ET - (MOINS DE 2) : beurk ! Quelle horreur ! A n'acheter sous aucun prétexte.

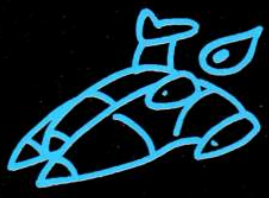
MENTIONS SPECIALES

HIT
Quand vous voyez "Mega Hit" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles + l'a classé parmi les meilleurs ! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus !

CLASSIC
Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres ; si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.

FORMAT
Ces icônes vous indiquent la console sur laquelle tourne le jeu. En voici la liste complète.

SODIPENG PRESENTE



PARODIUS

Disponible sur la gamme

PC ENGINE

qui vous offre :

• une rapidité inégalée •
• une qualité exceptionnelle •
• des graphismes extraordinaires •

CORE GRAFX + 1 JEU
999.00*

SUPER GRAFX + 1 JEU
1490.00*

PC ENGINE GT + 1 JEU
2490.00*

SUPER CD ROM 2
2890.00*

PC ENGINE DUO + 1 JEU LASER
3790.00*

* Prix publics conseillés

SODIPENG

1, rue de Valmy - porte 10
93100 Montreuil sous Bois

3615 SODIPENG

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II THE ARCADE GAME™

De nouvelles aventures avec les Turtles

April O'Neil a de nouveau été enlevée par l'horrible Shredder et des Foot Soldiers. Les Tortues entament la poursuite. L'aventure fait rage dans huit secteurs de Manhattan riches en action.

Teenage Mutant Hero Turtles II: voici la passion des jeux KONAMI.

KONAMI a encore davantage de hits pour le système Nintendo: Top Gun – The Second Mission, Roller Games et Mission: Impossible. Il suffit de vous les procurer!

KONAMI

La passion des jeux

PALCOM™ SOFTWARE

Exclusivement pour Console Nintendo (NES)

Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA - All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively licensed by Surge Licensing Inc.